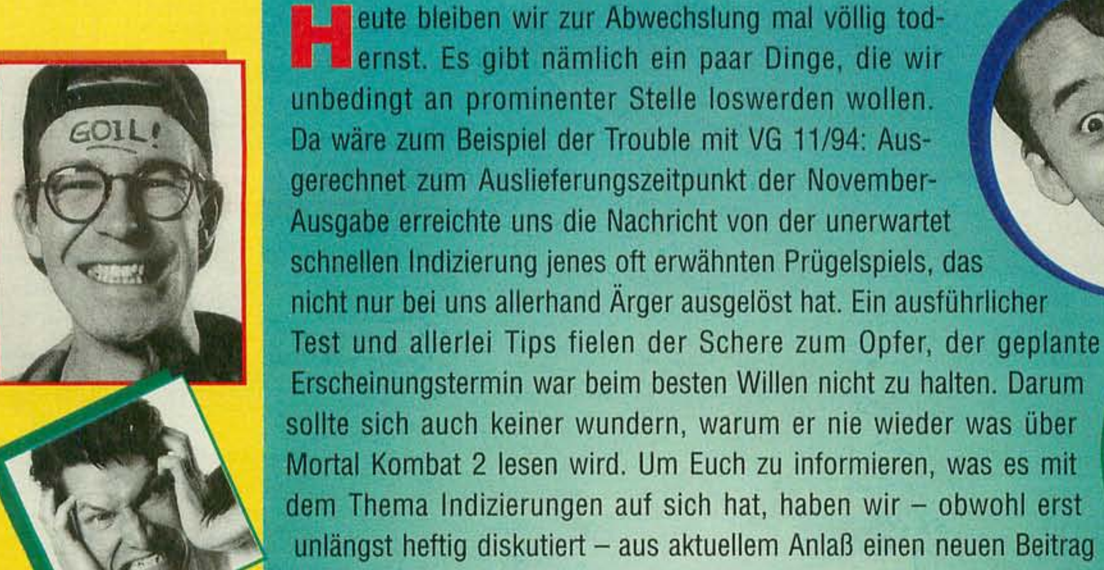


SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS
12/94
MAGNA MEDIA
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000
hfl 7,30/lfr 140/ptas 600
DM 5,80
4 391062 305803 12
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
MEILENSTEIN
Final Fantasy 3
Super Nintendo
GEHEIMTIP
Crazy Chase
Super Nintendo
HUCKEPACK-HIT
Sonic & Knuckles
Mega Drive
KLASSE-COMEBACK
Pitfall
Mega Drive + Super Nintendo
VIERFAHRVERGNÜGEN
Street Racer
Super Nintendo
Die Weihnachts-Hits in dieser Ausgabe!
Außerdem: Super Bomberman 2 (SN) • Mega Bomberman (MD) • Micro Machines 2 (MD) • Lemmings 2 (MD +SN) • Animaniacs (MD+SN)
SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS

No Gags Today



Heute bleiben wir zur Abwechslung mal völlig todernst. Es gibt nämlich ein paar Dinge, die wir unbedingt an prominenter Stelle loswerden wollen. Da wäre zum Beispiel der Trouble mit VG 11/94: Ausgerechnet zum Auslieferungszeitpunkt der November-Ausgabe erreichte uns die Nachricht von der unerwartet schnellen Indizierung jenes oft erwähnten Prügelspiels, das nicht nur bei uns allerhand Ärger ausgelöst hat. Ein ausführlicher Test und allerlei Tips fielen der Schere zum Opfer, der geplante Erscheinungstermin war beim besten Willen nicht zu halten. Darum sollte sich auch keiner wundern, warum er nie wieder was über Mortal Kombat 2 lesen wird. Um Euch zu informieren, was es mit dem Thema Indizierungen auf sich hat, haben wir – obwohl erst unlängst heftig diskutiert – aus aktuellem Anlaß einen neuen Beitrag zum Thema Jugendschutz im Forum. Wesentlich erfreulicher ist dagegen unser nigelnagelneues Layout: Wer durch diese VIDEO GAMES blättert, muß schon eine gelbe Armbinde mit drei schwarzen Punkten tragen, um zu übersehen, daß wir einiges umgebaut haben. VIDEO GAMES ist jetzt noch übersichtlicher, noch lesefreundlicher, noch informativer. Im Wertungskasten z. B. ist die MBit-Meldung neu. Unsere Karikaturen in Tests hatten wir gründlich satt und sind daher auf richtige Wertungsgesichter umgestiegen – ganz wie sie vor Jahr und Tag von den Kollegen der POWER PLAY erfunden wurden. Ab jetzt gibt's drei verschiedene Fratzen-Fotos statt einer Karikatur pro Nase. Auf vielfachen Leserwunsch haben wir außerdem die Charts-Ecke mächtig ausgebaut und leisten uns ab dieser Ausgabe eine waschechte Media-Control-Videospiel-Hitparade und noch einiges mehr an Statistik – alles platzsparend auf derselben Fläche wie vorher. Ferner wird ab der nächsten Ausgabe der Comic auf der Rückseite unseres Miniposters auftauchen – damit keiner mehr die schönen Tips & Tricks zerstören muß, weil er das Poster an die Wand tackern oder den Comic sammeln will. Ein lautes Tätää verdient auch unser exklusiver, einmaliger, einzigartiger und völlig genialer VIDEO-GAMES-Shop, in dem wir allerlei coolen Krimskrams anbieten. Das Zeugs gibt's sonst nirgends auf der Welt. Reingucken und rasen vor Begeisterung!







Eure Video Games Gang

124 Heißersehnt, hundertfach angefragt, legendär, in Japan nach wenigen Tagen ausverkauft: Final Fantasy 3. Und ein Interview mit dem Produzenten dazu.





48 Nach dem Erfolg des ersten Teils gibt´s nun dezente Verfeinerungen in FIFA '95



116 Wer sonst nix zu lachen hat, sollte einen Blick in Crazy Chase werfen.



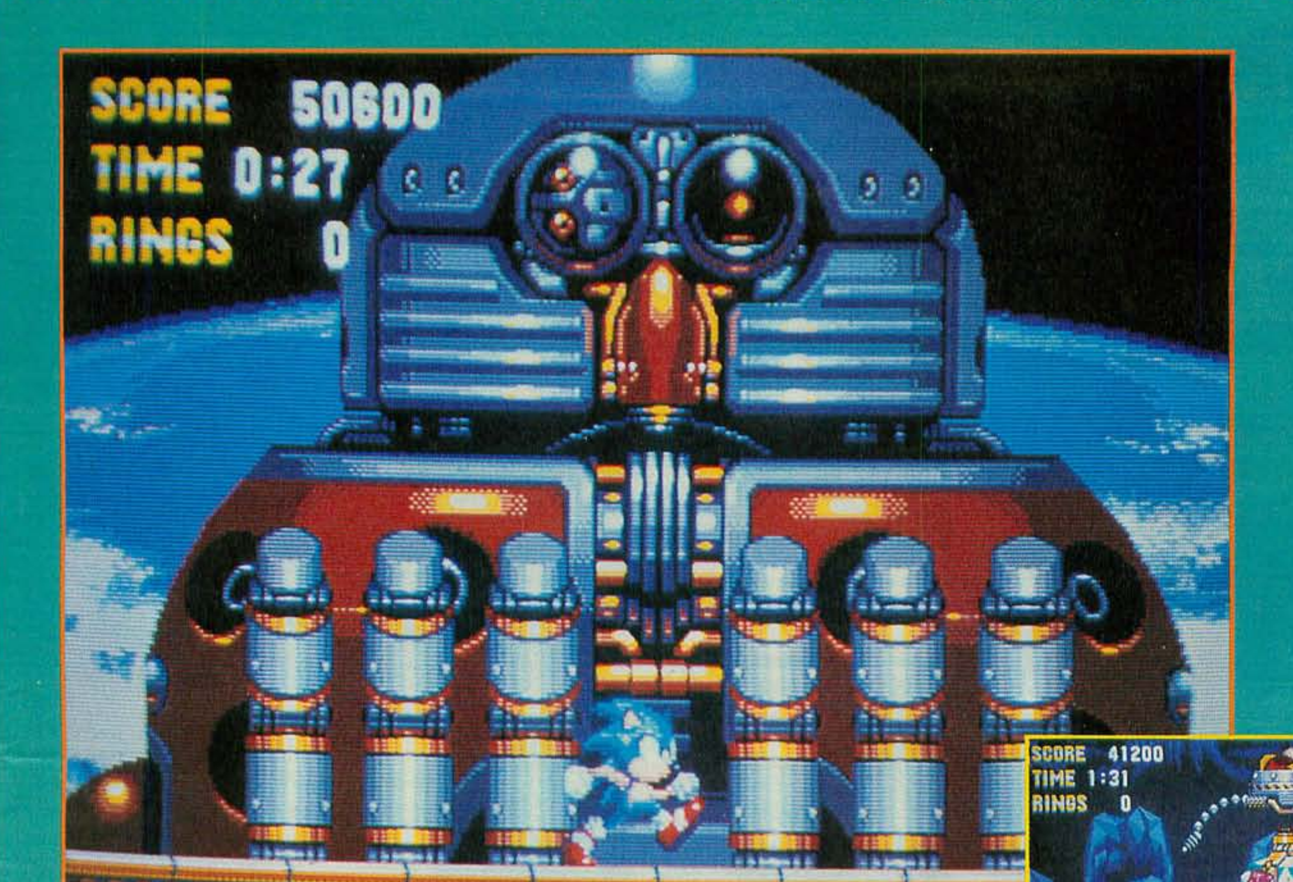
42 Nachdem die Tiny Toons langsam aber sicher Alterungserscheinungen zeigen, muß ein neues Chaoten-Gespann her: Die Animaniacs stammen aus dem gleichen Haus wie die Toons – von den Warner Bros. Das Spiel kommt von Konami.

NEWS

WETTBEWERB

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN



TEST

36 *Für Sega ist Sonic & Knuckles derzeit das wichtigste Spiel. Nur ein Sequel oder mehr?*



89 *Kommt jemandem diese Optik bekannt vor? Richtig geraten! Alles schon mal dagewesen...*



90 *Heiß her geht´s wieder in Micro Machines 2. Neue Tracks, neue Fahrzeuge...*



In ein paar Tagen ist es soweit! Die 32-Bit-Hardwareerweiterung MD 32 X wird weltweit in allen Läden erhältlich sein. Nachdem die Spiele fast alle fertig sind, haben wir einen ganzen Sack neuer Bildschirmfotos.





VR Deluxe zeigt bereits, was das 32 X technisch auf den Kasten hat. Alle Achtung!!!



Hier seht Ihr Cosmic Carnage, das erste Beat'em-Up-Spiel für Segas 32-Bit-Erweiterung

Mega Drive 32 X



Während der Saturn in Japan bereits zur Landung angesetzt hat (genau am 22. November war der offizielle Verkaufsstart), wird der Rest der "Videospiele-Welt" vorerst mit dem **Mega Drive 32 X** abgespeist. Bald stellen sich hierzulande viele Mega Drive-Besitzer die alles entscheidende (Geld-) Frage: Lohnt sich die Ausgabe von 400 Mark für eine Hardwareerweiterung, welche 32-Bit-Spiele-Qualität verspricht? Um ehrlich zu sein, kann das erst beantwortet werden, nachdem die ersten Games auf Herz & Nieren getestet wurden. Natürlich können die hier gezeigten Bilder nicht beweisen, wie gut oder schlecht ein 32-X-Modul sein wird, denn wie schon zu oft, hat man sich vom optischen Eindruck täuschen lassen. Sicherlich, das allzeit nach Neuem gierende "Videospieler"-Auge ißt mit, und deshalb wünsche ich Euch viel Spaß beim Glubschen. In der nächsten Ausgabe werdet Ihr bereits die ersten Testberichte finden. *ws*



Auch das 32-X-Doom steht kurz vor der Fertigstellung



Star Wars hinterläßt einen soliden Eindruck





Leider zeigen die Bilder nicht, wie flüssig das Polygon-Scrolling bei Metal Head ist



Super Motocross, das erste 32-Bit-Motorradrennen von Sega!



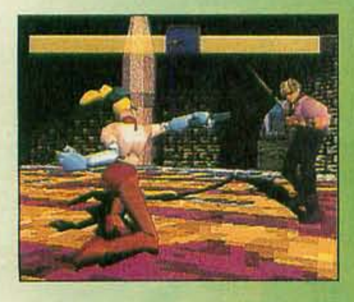
SUPER STREET FIGHTER II
32 Megabit geballte Kampfkunst!
© Capcom Co. Ltd. 1991, 93, 94
Die Zeit ist reif für neue Herausforderer! Cammy, Dee Jay, T. Hawk und Fei Long haben es geschafft: Mit sensationellen neuen Kampftechniken haben sie sich bis ins World-Warrior-Turnier vorgekämpft. Dort treffen sie auf Gegner, die gefährlicher sind als je zuvor, in einem Action-Spiel der Superlative: Super Street Fighter II mit seiner 32-Megabit-Power ist eins der größten Nintendo® Spiele überhaupt. Neue Spielvarianten, überarbeitete Grafik, fantastische Sprachausgabe und brandneue Kampftechniken für alle Kämpfer – dafür vergab MAN!AC 94 Punkte (9/94). Wähle Deinen Champion, und stell Dich der großen Herausforderung! Für ein bis zwei Spieler.
Nintendo®
Have more fun!



Wenn alles glatt über die Runden geht, wird die Playstation in den nächsten Tagen bereits in den Schaufenstern von Tokio stehen. Wie aber steht es um die Spiele? Wir stellen Euch zwei Neuzugänge vor.

Playstation endlich da?

So, nun ist es bald soweit. Nach dem Start vom *SegaSaturn* am 22.November kommt auch die zweite der 32-Bit-Konsolen in Japan auf dem Markt. Bei Redaktionsschluß wurde als Erscheinungstermin der 3. De-



zember angegeben. Angefangen mit *Ridge Racer* von **Namco** erscheinen 10 Spiele gleichzeitig mit dem Gerät, 30 andere sollen bis Ende '94 folgen, unter anderem *Super Parodius* von **Konami** und *Motor Toon Grand Prix* (die Vorversion hieß *Poly Poly Circus Grand Prix*) von **Sony Computer Entertainment**. Mittlerweile haben **Takara** und **Technosoft** Titel bekanntgegeben, die auch uns interessieren.

Toshinden (Fighting God Legend)

In Japan schlug die Meldung über ein neues Polygon-Prügelspiel von **Takara** wie ein Blitz ein. Obwohl der Erscheinungstermin noch nicht bestimmt wurde, zeigt sich *Toshinden* jetzt schon von seiner besten Seite. Wie in *Virtua Fighter* bewegen sich insgesamt acht Polygon-Kämpfer in einer gerenderten 3D-Landschaft. Vom Gefühl erinnert das Spielprinzip jedoch mehr an *Samurai Shodown*. Jeder Kämpfer hat seine eigene Waffe, mit denen er spektakuläre Special-Moves ausführen kann. Beispielsweise schwingt der hartgesottene Abenteurer Eiji ein Samurai-Schwert, die Privatdetektivin Sophia hingegen eine Peitsche. Mit den vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten (die Playstation besitzt 14 Tasten) können sich die Kämpfer frei auf dem Battle-Field bewegen, so daß hier auch viel Sinn für Strategie gefragt ist. Die vorliegende Version ist zwar erst zu 60% fertiggestellt, man konnte jedoch bereits alle acht Kämpfer anwählen und die Wirkung der jeweiligen Waffen kurz erproben. Wir dürfen mit Spannung erwarten, wie sich die Special-Moves optisch entwickeln, wenn das Spiel bis zum Ende dieses Jahres erscheint.



Duell zwischen dem Kopfgeldjäger Caine und dem Abenteurer Eiji.



Die Perspektive dreht sich stufenlos um die beiden Kämpfer. Natürlich gibt's auch eine Zoom-Funktion.





Düstere Wolken verheißen nichts Gutes. Aber unsere Kämpfer interessiert das nicht.

Hot Blood Family

Darauf haben ja alle gewartet: Ein *Final Fight*-Clone für die *Playstation* – oder nicht? Prügel-Neuling **Technosoft** kündigte für Anfang Dezember einen Seitenscroller an, der ausnahmsweise nicht auf Polygonen sondern auf herkömmlicher Pixelgrafik basiert. *Hot Blood Family* ist, wie der Name schon sagt, ein Familienspektakel, wo sich eine ganze Familie mit Bösewichten prügelt. Aber es ist keine gewöhnliche Familie. Rando, der Vater ist Turnlehrer, seine Tochter Rio ein verzogenes Schulmädchen und Torataro ein alter Freund der Familie, der nebenbei auch noch Kendo-Meister ist. Gemeinsam stampfen sie durch die Straßen, um die entführte Mutter zu befreien. Ist das nicht rührend? Natürlich werden wir näheres berichten, wenn wir eine spielbare Version in die Händen bekommen. *tet*



Ein toller Familienverein ist das. Der Vater ist ein Randalierer, die Tochter eine gewalttätige Göre.


SPACE INVADERS®*
Das Original!
© Taito 1994, Licensed to Nintendo
SCORE 00050
Das hat es noch nie gegeben: ein klassischer Spielhallen-Hit für Super Nintendo™, Game Boy™ und Super Game Boy™ auf einer Game Boy™ Kassette!
Space Invaders – von allen bewundert, von vielen kopiert – ist das unerreichte Urspiel der Weltraumballerei!
Außerirdische Invasoren marschieren auf Deine Stellung, und Du mußt sie aufhalten!
Ob auf dem Super Nintendo™, mit 2-Spieler-Action auf dem Game Boy™, oder farbig mit dem Super Game Boy™ – Space Invaders ist einfach Kult!
GAME BOY
SPACE INVADERS
Super GAME BOY
SUPER NINTENDO
Nintendo®
Have more fun



Nicht viel Neues an 3DO-Software haben wir Euch in dieser Ausgabe vorzustellen. Jetzt keine Panik: Alle Spiele-Highlights werden im Dezember rechtzeitig zum Fest erhältlich sein! Mehr in der nächsten VG!

Space Shuttle

Vorsicht! Wer jetzt denkt, daß es sich hier um einen umfassenden *Space Shuttle*-Simulator handelt, muß nun bitter enttäuscht werden. Software Toolworks präsentiert Euch vielmehr eine interaktive Filmdatenbank mit allen Details von jeder *Space Shuttle*-Mission, und was es sonst Wissenswertes im NASA-/Space-Flight-Bereich gibt. Wer sich für dieses Thema interessiert, wird Gefallen an diesem Produkt finden. Damit das Ganze nicht gar so trocken wird, haben die Interaktiventwickler noch ein simples Shoot'em-Up-Game mit eingebaut, welches mehr zur Auflockerung dient, als daß es jemanden an den Bildschirm fesseln würde. (Importmuster: Test'n Take)





Das eingebaute Shooting-Spiel dient mehr zur Aufheiterung

Star Control 2

Die wohl interessanteste 3DO-Neuerscheinung des letzten Monats ist strenggenommen schon ein alter Hut. Das gleiche Strategie/Action-Game erschien schon vor längerer Zeit auf dem PC-Spielesektor. Crystal Dynamics nahm die Umsetzung in die Hand und verpaßte *Star Controll II* einen 3D-gerenderten Digi-Vorspann, nebst neuer Musikuntermalung. Ansonsten bleibt alles beim alten, sowohl die Story als auch die 8-Bit-konforme Grafik. Die Erde wird mal wieder von bösen Alien-Spezies bedroht. Andere friedfertige Lebensformen fühlen sich ebenfalls nicht mehr sicher und nehmen Kontakt mit den Erdmenschen auf, um eine starke Allianz zu bilden. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines Raumschiffkapitäns, der die glorreiche Aufgabe hat, fremde Galaxien nach wertvollen Mineralien oder Lebensformen abzusuchen. Mit den gesammelten Edelrohstoffen führt Ihr einen regelrechten Handel und erwirtschaftet Euch dadurch eine komfortablere Spaceship-Ausrüstung. Zu kaufen gibt es fast alles, was das Commander-Herz begehrt: bessere Waffen, größere Ladefläche und noch vieles andere mehr. Natürlich schlägt sich nicht jede Alien-Rasse auf die Seite der Allianz, was letztendlich zu einem Weltraumfight führt. Jeder Treffer kostet Euch ein Häppchen Energie oder tötet sogar einen Teil Eurer Schiffscrew. Auch beim Erforschen von Planetenoberflächen heißt es aufgepaßt, überall lauern alle möglichen Gefahren auf Euch. *Star Controll II* ist ein sehr umfangreiches Spiel, das vor allem die puren Strategiefans begeistern wird. Allerdings werden die technischen Fähigkeiten des 3DO nicht einmal annähernd ausgenützt. Hier müßt Ihr entscheiden, was Euch wichtiger ist, der Spielspaß oder die Grafik (Importmuster: Galaxy).



Soccer Kid ist nicht unbedingt das Jump'n'Run auf das 3DO-Besitzer sehnsüchtig gewartet haben





Die Grafik ist 8-Bit mässig



Der gerenderte 3D-Digi-Vorspann ist mal wieder vom Feinsten

Soccer Kid

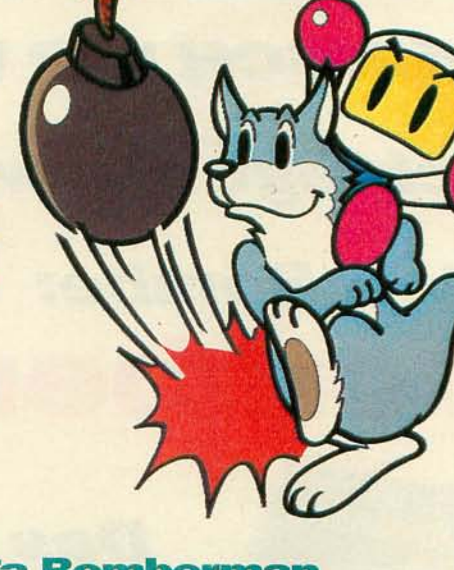
Kommt Euch der Titel bekannt vor? Denkt mal weit zurück in die Vergangenheit. Gut, dann werde ich Euch mal etwas auf die Sprünge helfen. *Soccer Kid* gab es schon vor länger Zeit einmal auf dem Amiga und kürzlich erschien eine leicht abgeänderte Konsolen-Version namens *Marco's Magic Football*. Im Grundprinzip ist die 3DO-Fassung immer noch dasselbe horizontal-scrollende Jump'n'Run-Spiel geblieben. Ihr steuert einen kleinen Fußballhelden durch verschiedene Länderszenarien und sammelt dabei alles auf, was Euer Zahlenkonto um Punkte bereichert. Als Feinde begegnen Euch wildgewordene Tiere und menschliche "Anti-Fußball-Freaks" die Eurem *Soccer Kid* ans Leder wollen. Als einzige Waffe besitzt Euer Held einen Fußball, mit dem Ihr Euch kickenderweise den Weg freihaltet. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick ganz niedlich, doch täuschen die vielen Farben nicht über das langweilige Spielprinzip hinweg. Wartet noch ein ein paar Wochen ab, dann wird Euch mit *Gex* ein besseres Spiel dieses Genres beschert. (Importmuster: Game Express) *ws*



Mega Bomberman

SEGA läßt die Bombe platzen: Für bis zu 4 Spieler, Spaß garantiert.

Hol' Dir die Bombenstimmung für Deinen Mega Drive!



Wegen des großen Erfolges bringt SEGA dieses geniale Kultspiel jetzt endlich auch in den Mega Drive Slot. Was zählt, ist Geschicklichkeit! Bis zu 4 Spieler müssen sich durch unzählige Labyrinthe bomben. Aber nur einer wird gewinnen! Deshalb ist Vorsicht geboten: Sonst lassen Dich Deine Gegenspieler hochgehen. Extras ohne Ende und starke Features fordern zusätzlich Dein ganzes Können. ***Zeig´s Deinen Freunden!***

Mega Bomberman sprengt alles:

- ***Tolle Extras exklusiv für Deinen Mega Drive***
- ***Anspruchsvolles Geschicklichkeitsspiel***
- ***Für 1-4 Spieler***
- ***Scharfe Grafiken und viele Extras***
- ***Ab sofort im Handel***



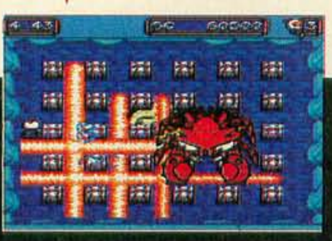
Spielhallenqualität für zu Hause!



32X hat's in sich: Er funktioniert wie ein Turbolader auf Deinem Mega Drive. Einfach in den Slot stecken, Spiel obendrauf, fertig! Schon arbeiten 2 x 32 Bit Prozessoren und ein digitaler Videoprozessor auf Hochtouren. Das Ergebnis hat Spielhallenqualität: Superschnelle Grafiken in 32768 Farben, filmartigen Videosequenzen und ein Sound wie von der CD. Du wirst Deinen Augen nicht trauen - aber es ist wahr. Mit dem 32X beginnt ein neues Spielelevel. Mit jeder Menge neuen Videospielen.



WELT NEUHEIT! Zukunft schon heute.



Mit riesigen Endgegnern und...



...und fiesen Labyrinthen!

HOTLINE:
Der direkte Draht zu SEGA!

..HOTLINE: Infoservice 040/2270961...HOTL

Ecco The Dolphin 2

Komplett in Deutsch!



Lang erwartet, endlich da! Die Fortsetzung des Mega-Sellers. Auf Mega Drive, Game Gear und Mega-CD!

Es ist soweit! Ecco, der berühmte Delphin, taucht wieder auf. Diesmal ist ihn die Königin des Vortex-Volkes auf den Fersen, um Ecco und die Erde in ihre Gewalt zu bringen.
Für Ecco beginnt eine abenteuerliche Reise durch Atlantis, um die Menschheit zu retten. Begleite ihn durch 6 neue Welten, phantastische Grafiken und die endlosen Weiten des Meeres. Lerne alles über die Welt der Delphine. Jetzt sogar für 2 Spieler.
Expertenmeinung: Eine absolut wasserdichte Fortsetzung!



Sonic & Knuckles

Hast Du's immer noch nicht?
Das erste Videospiel der Welt, das abwärtskompatibel ist! Mit Sonic & Knuckles spielst Du Sonic 2 und Sonic 3 völlig neu. Die Weltneuheit im Videospiel-Bereich.
Das Modul, das Videospielgeschichte schreibt. *Jetzt gleich besorgen!*


Ecco 2 taucht wieder auf


Komplett in Deutsch und voll 3D


Unter Wasser, zu Lande...

Battlecorps

Der offizielle Nachfolger von Thunderhawk.





Es geht um Leben und Tod! Eine feindliche Macht manipuliert über einen Computer die Arbeitsroboter, die einen für das Universum lebenswichtigen Stoff abbauen. Sie beginnen, ihren Planeten in eine uneinnehmbare Festung umzuwandeln. Vernichte sie mit Deiner Kampfmaschine und rette den Planeten vor dem Untergang! Battlecorps ist ein einmaliges High-Tech Game mit superstarken 3D-Grafiken, 360 Grad Rundumsichten und eisenhartem Heavy-Metal Sound. Nicht zögern, zuschlagen!
Natürlich komplett in Deutsch!

pressekritik

"Beeindruckende Perspektiven und ein phänomenaler Soundtrack machen Battlecorps zum wahren Meisterwerk. Nicht versäumen." (89%)
SEGA MAGAZIN

"Dieses Spiel ist pure Qualität! Sound, Grafik, Action - alles wie im Film. Zweifelsohne das beste Spiel für den Mega-CD, das im Augenblick erhältlich ist. Einfach unglaublich!" (90%)
SEGA PRO



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die heißesten Neuigkeiten.

VG 12
SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg
Name:
Adresse:
Alter:
System:

SoulStar



Du glaubst, Du bist im Film! Denn Soulstar ist so ziemlich das technisch aufwendigste Videospiel, was derzeit für Dein Mega-CD erhältlich ist. Zum ersten Mal erlebst Du 3D-Grafiken im Fullscreen-Format auf der Scheibe. Dazu ein HiFi-Soundtrack, der mächtig ins Ohr geht. Alles im 2 Spieler-Simultan-Modus. Die Mission: Die kriegerischen Myrkoiden überfallen friedliche Welten und saugen das Leben aus deren Planeten. Es kommt zur alles entscheidenden Schlacht. Und Du bist mittendrin!
Komplett in Deutsch!





...und in der Luft

Battlecorps und SoulStar von CORE DESIGN LTD.





Alarmstufe Rot!



Treffer versenkt!



Diesmal bringen wir Euch Neuigkeiten zum Stunt-Race-FX-Wettbewerb und Infos über die deutsche Version von Secret of Mana, die es seit Ende Oktober zu kaufen gibt.

Stunt-Race-FX Wettbewerb

Seitdem wir in der VG 9/94 den großen *Stunt-Race-FX*-Wettbewerb ausgerufen haben, herrscht Chaos in der Redaktion. Täglich rufen Leser an, die wissen wollen, wie gut ihre Zeit im Vergleich ist. Uns erreichte jede Menge Briefe von Lesern, die Rob Zäng wegen seiner veröffentlichten Zeit für den größten Loser aller Zeiten halten. Deshalb wollen wir etwas zur Aufklärung des Durcheinanders



Zeiten um 1.16 werdet Ihr doch wohl auch noch schaffen, oder?



Beim Import-Modul mit Adapter geht's sogar unter 1.10!

beitragen. Leider hat sich herausgestellt, daß man mit verschiedenen Versionen von *Stunt Race FX* unterschiedlich schnelle Zeiten erzielen kann. So erreichte Rob seine 1.22.00 auf einem japanischen Super Famicom mit einem japanischen Modul. Wenn man ein importiertes amerikanisches oder japanisches Spiel per Adapter auf einem deutschen Super Nintendo spielt, kann man ungefähr 15 Sekunden schneller fahren (Robert schaffte eine 1.07). Wenn Ihr aber das deutsche Modul auf einem deutschen Gerät spielt, seid Ihr ungefähr sieben Sekunden schneller als mit der japanisch/japanischen Kombination. Der Redaktionsrekord für das deutsche Modul liegt bei 1.15. Wenn Ihr also um die 1.15 erreicht, seid Ihr beim Wettbewerb sehr gut dabei. Und vergeßt nicht, Ihr müßt Euch bereit erklären, Euer Modul für kurze Zeit einzuschicken, wenn wir das für nötig halten. Außerdem ist der Einsendeschluß erst der 31.12.94, es bleibt also noch genügend Zeit zum Trainieren. Ich hoffe, damit sind alle Unklarheiten beseitigt, viel Spaß bei der Rekordjagd. Die schnellste Zeit, die wir bisher erhielten (von der wir definitiv wissen, daß sie mit einem deutschen Modul erzielt wurde), liegt bei 1.18.60 von Jens Janik aus Nürnberg. Andreas Grall aus Koblenz liegt mit 1.18.82 nur knapp dahinter. Aber es geht sicher noch um einiges schneller, also fleißig weitertrainieren.

Secret of Mana

Adventure-Freunde aufgepaßt, seit kurzem ist die deutsche Version von *Secret of Mana* erhältlich. Die englische Fassung brachte es in der VG 1/94 immerhin auf 86% Spielspaß und zum Glück hat sich Nintendo selbst entschlossen, das Modul für den deutschem Markt zu übersetzen. Neben exzellenter Grafik überzeugte vor allem die fesselnde Story (kein Wunder, denn *Secret of Mana* kommt von den *Final-Fantasy*-Machern Squaresoft) und das geniale Spielsystem. Wenn Ihr einen Multi-Player-Adapter besitzt, könnt Ihr zu dritt gleichzeitig spielen. Wenn Euch Legend of Zelda gefallen hat, müßt Ihr Euch unbedingt Mana besorgen. In Japan arbeitet Squaresoft übrigens gerade am Nachfolger.



Mit dem Drachen könnt Ihr im Mana-Land rumfliegen



ZU dritt kämpft es sich schon viel Leichter



Secret of Mana ist eines der besten Abenteuerspiele überhaupt





Endlich gibt's Secret of Mana auch mit deutschem Text

Gamesaver

Für alle, die trotz Action Replay und Game Wizard immer noch an bestimmten Stellen verzweifeln, bietet der *Gamesaver* von ArJay Games vielleicht die letzte Rettung. Mit dem neuen Mogelmodul könnt Ihr jederzeit während des Spiels abspeichern und beliebig oft an der zuletzt gesicherten Stelle weitermachen. Das heißt, wenn Ihr z.B. immer wieder am letzten Endgegner scheitert, speichert Ihr einfach kurz davor ab, und wenn Ihr mal wieder draufgeht, genügt ein Knopfdruck und Ihr befindet Euch wieder am gesicherten Platz. Leider fehlt dem *Gamesaver* eine Batterie, so daß ein gesichertes Spiel gelöscht wird, wenn Ihr Euer Super Nintendo ausschaltet. Außerdem könnt Ihr *nur einen* Spielstand sichern. Wir haben den *Gamesaver* mit einer Reihe neuer Spiele getestet, und er funktionierte mit den meisten. Lediglich Module, die die L-R-Tasten benutzen, verursachten manchmal Probleme, so ließ sich *Stunt Race FX* während eines Rennens nicht abspeichern. Kleiner Tip: Vor dem Sichern das Spiel pausieren, dann geht's fast immer. Der *Gamesaver* ist ein sehr nützliches Zubehör für alle, die sich ab und zu mal durch ein schweres Game mogeln möchten. *rz*



Sogar eine perfekte Zeitlupe bietet das neue Mogelmodul



Der Game Saver dient auch als 50/60Hz-Adapter

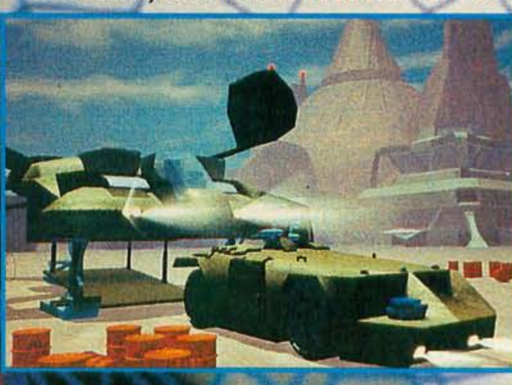
ALIEN ADVANCED

Die neuen Konsolen erfordern immer ausgefeiltere Entwicklungstechniken. Wir werfen einen Blick in die gar nicht so ferne Zukunft des Videospiels...

Die Advanced Technologies Group (ATG) ist Acclaims neueste und geheimste Spieleabteilung. Hinter verschlossenen Türen brüten emsige Programmierer die nächste Generation der Videospiele aus – vollbewegliche und realistische Charakteranimation lautet das Zauberwort. Durch Silberscheibenknaller wie *Rebel Assault*, *Sewer Shark* oder *7th Guest* hat sich die Szene an opulente Pixelorgien gewöhnt. Mit Titeln wie *Alien Trilogy* und *Batman Forever* will jetzt auch Acclaim den Gamefreaks und Produzenten zeigen, um wieviel besser flüssige 3D-Grafik aussehen kann. Nicht ohne Erfolg: ATG wurde auf der IMAGINA '94 mit Begeisterung aufgenommen und bekam auf der Nicograph in Tokio einen Innovations-Preis. Acclaim zeigte damals einen fünf Minuten langen Demostreifen namens *Duel*, in dem sich ein Mesch und ein Monster einen mörderischen Kampf lieferten. Das Ganze fand vor einem felsigen Space-Hintergrund statt – mit allen Feinheiten der damaligen ATG-Version. Zu schade, daß wir im Magazin nur stehende Bilder zeigen können. Jedenfalls waren die Animationen noch nie zuvor in einer 3D-Grafik realistischer und schneller als bei *Duel*. Wie also hat Acclaim das angestellt? Die Jungs von der ATG haben ihre spezielle Aufnahmeart "Character Animation System" (CAS) getauft. Folgendes steckt dahinter: Nehmen wir zum Beispiel ein blutrünstiges Alien, das gerade von hinten getroffen wird. Das Alien soll sich möglichst natürlich bewegen und entsetzt schauen. Ein gepolsterter Stuntman wird am ganzen Körper mit 50 Bewegungssonden bestückt (Bild 1). Während er in die Luft springt und möglichst betroffen glotzt, nimmt eine Spezialkamera in Highspeed die Szene auf und schafft aus der zweidimensionalen Information der Bewegungsmelder in Echtzeit ein bewegtes 3D-Gitternetz des Schauspielers. Ein beliebiges Grundraster wird gewählt (in unserem Fall das 3D-Modell eines Alien) und auf die Sondendaten projiziert. Heraus kommt ein "Drahtmodell" unseres Aliens. (Bild 2). Allerdings erkennt man immer noch den menschlichen Ursprung des Horrorviechs. Alsomuß ein Mantel, eine sogenannte Textur, gewählt werden. Die wurde vorher entweder schlicht gezeichnet, gemalt oder fotografiert und danach gescannt. Auch auf dem Computer gerenderte Texturen

Fantastisch: Solche Bilder im laufenden Spiel sind bald keine Zukunftsmusik mehr

Auch Objekte (hier eine Shuttle, ein Panzerwagen und Fässer) lassen sich mit ATG leicht erstellen.



Eine Kampfszene aus Duel



TRILOGY TECHNOLOGIES GROUP

(Wasser,Glas, Marmor, Chrom etc.) werden zunehmend verwendet. Das Resultat ist überwältigend: Das Ergebnis des ganzen Prozesses seht ihr in Bild 3. Aber nicht nur Menschen müssen als Vorbild herhalten – auch Tiere oder genügend große leblose Objekte können mit Leichtigkeit in den Computer gespeist werden.

Alien Trilogy

Acclaim benutzt die CAS-Technik zur Entwicklung von *Alien Trilogy*, das im Winter 1995 für CD-ROM- Konsolen- geplant ist.. Wegen der strengen Sicherheitsvorschriften konnten wir allerdings noch nicht sehr viel über das Gameplay oder die Story erfahren. Fest steht aber, daß ihr in die Rolle der Heldin Ripley schlüpfen werdet, um alle drei Alien-Filme in einem Durchlauf spielen zu können. Die Grafiken werden komplett gerendert und als interaktiver Film ablaufen. Das bedeutet, daß Ihr zur richtigen Zeit die richtige Aktion durchführen müßt, um die nächste Spiel(film)szene genießen zu können. Acclaim hat bereits verkündet, das CAS konsequent für neue Titel einzusetzen. So wird auch die für Ende 1995 geplante Filmumsetzung *Batman Forever* die ATG-Verfahren anwenden. Interessant ist auch, daß sowohl der Batman-Film als auch das Spiel Gebrauch von ATG machen. So werden einige Spezialeffekte des dritten Streifens nur noch durch das CAS entstehen, ohne daß sie vorher gefilmt worden wären. Gleichzeitig arbeitet zum ersten Mal eine Videospielfirma so eng mit der Filmproduktion zusammen. So können bereits während der Filmproduktion mehrere Handlungsvarianten ab- gedreht werden, die dann z. B. ein interaktives Filmspiel ermöglichen. Natürlich halten wir Euch immer über die neuesten Entwicklungen auf dem laufenden.

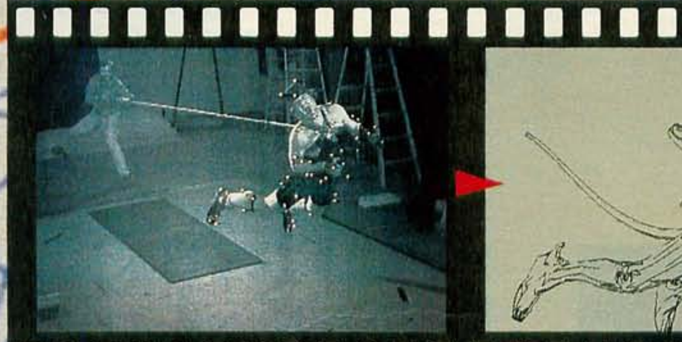






Bild 1-3 oben: Der arme Schauspieler muß sich für allerlei Aktionen hergeben. Seine Bewegungen ergeben ein wunderbares Gittermodell, das mit der passenden Oberfläche richtig schön schaurig wirkt...

Noch ein Ablauf: Zuerst das Realbild, dann das Skelett.



Dieser Typ ist bereits gescannt. Sein Gesicht steht nun für alle denkbaren Blickpositionen zur Verfügung.



Das ist keine Vorspannszene! Genau so wird das laufende Spiel aussehen!

Anatomie des modernen Fußballers



- Knochenharte Flugkopfbälle, die jeden Torwart alt aussehen lassen.

- Verbesserte Intelligenz. Spieler laufen in Freiräume, passen öfter und genauer.

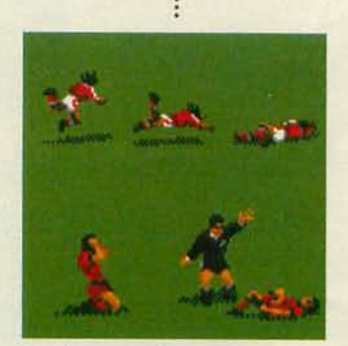


- Härtere Schüsse!
- Schnellere Spieler!
- Genaueres Paßspiel!

- Neue Volleys – und die werden Sie brauchen, denn der Torwart ist besser drauf als je zuvor.
- Tore lassen sich mit Volleys, Halb-Volleys und Bananen-Flanken erzielen.



- Über 200 internationale Teams.
- Spielen Sie die komplette nationale Liga und gehen Sie dann mit Ihrem Team auf Tour.



- Aufpassen bei schweren Verletzungen! Der Spieler könnte eine Saison ausfallen.



Zusammengesetzte Bildschirmfotos

- Versenken Sie den Ball mit genau arrangierten Freistoßvarianten.



Weltklasse

Es gibt nur einen Weg, wie Sie einer Niederlage auf den Fußballfeldern Europas entgehen können. Freunden Sie sich so schnell wie möglich mit FIFA Soccer '95 an. Mehr als 100 Clubs aus den nationalen Ligen kämpfen um 11 europäische Titel, und nur die stärksten Teams haben eine Chance.

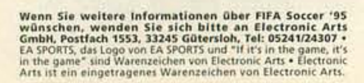
Wenn Sie es endlich bis an die Spitze der Bundesliga geschafft haben, führt der nächste Schritt in die internationale Arena. Bremen gegen Mailand, München gegen Manchester – da trennt sich die Spreu vom Weizen.

Und dann kommt der große Schritt auf die Weltbühne. FIFA Soccer '95 bietet über 200 Top-Teams dieses Planeten. Entdecken Sie selbst, auf welchem Kontinent es sich am besten bolzt, wo man elegant dribbelt und wo die schönsten Tore fallen.

FIFA Soccer '95 – Fußball ohne Grenzen.



04. – 06. November 1994
Besuchen Sie uns: Halle 11.2, Stand C18/D19


Wenn Sie weitere Informationen über FIFA Soccer '95 wünschen, wenden Sie sich bitte an Electronic Arts GmbH, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307 •









Anfang September fand in Tokio die größte Automatenmesse der Welt statt. Auch SNK war im Verbund mit allen sonstigen Drittanbietern vertreten. Hier liefern wir Euch einen kleinen Ausblick auf die kommenden Neuerscheinungen.

Samurai Shodown II

In der letzten *VIDEO GAMES* präsentierten wir Euch bereits die ersten Bilder. Für die SNK-Fan-Gemeinde galt schon der erste Teil als das innovativste Produkt der neuen Beat'em- Up-Generation. Bestätigt wurde dies durch den großen Erfolg in der Spielhalle und den aktuellen Konvertierungen auf vielen anderen Konsolenplattformen. Ein altes Entwicklersprichwort sagt:."Never 'change' a great Game". Anstatt ein komplett neues Beat'em-Up-Spiel zu präsentieren, hat SNK sich gut überlegt, was man am bestehenden Game-Konzept verbessern kann. Was auch nichts Verwerfliches ist, da die "Straßenkämpfer"-Konkurrenz dieses im gleichen Stil handhabt. Hier die wesentlichen Neuerungen von Samurai Shodown II: Zuerst haben die Grafikspezialisten vier neue Charaktere geschaffen, dadurch wächst die Kämpferpalette auf satte fünfzehn auswählbare Material-Arts-Spezialisten an. Alte *Samurai Shodown*-Hasen werden nun feststellen, daß es eigentlich ein Fighter mehr sein müßte. Stimmt genau, der "Zulu"-Kämpfer "Tam Tam" hat es nicht mehr geschafft, in den zweiten Teil zurückzukehren. Fast alle Kampfschauplätze des Vorgängers (neben vier komplett neuen Szenarien) werden in leicht veränderter Form präsentiert, so ist z.B. in der "Jubei"-Stage der eiskalte Winter eingefallen. Alle Veränderungen kosten natürlich wertvollen Speicherplatz, und die Größe des Moduls ist auf satte 202 MBits angewachsen. In einer der nächsten Ausgaben bringen wir einen ausführlichen Testbericht. Wenn alles glatt geht, dürft Ihr *Samurai Shodown II* Ende November in den Spielhallen antesten und etwa einen Monat später als Heimversion reinziehen. Ob das Blut auch in der englischen Version enthalten sein wird, ist noch nicht entschieden.



Kyoshiro ist auch wieder dabei, ein alter Bekannter aus dem ersten Teil

Auch in Charlottes "Zimmer" gibt's ein paar Veränderungen

Galaxy Fight

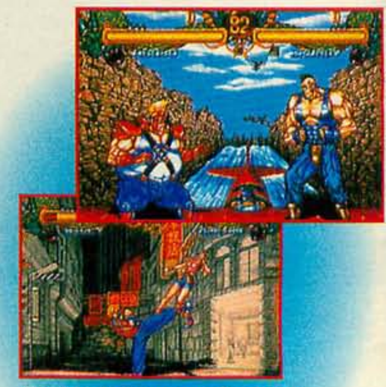
Man möchte es kaum für möglich halten, doch es ist wahr, das renommierte japanische Softwarehaus Sunsoft präsentierte auf der Jamma-Show sein erstes Neo-Geo-Spiel. Wer jetzt denkt, daß sich die Jungs ein neues Spielkonzept einfallen ließen, wird jetzt bitter enttäuscht sein. Bei *Galaxy Fight* handelt es sich wieder um ein reinrassiges Beat'em-Up, das diesmal im Science-fiction-Bereich angesiedelt ist. Insgesamt acht futuristische Fighter entsprangen aus der Feder der Sunsoft-Grafikkünstler. Die Palette der Charaktere reicht von einem cybergenetischen Robotroiden bis zur bezaubernden Weltraumlady. Alle Figuren verfügen über mannigfaltige Special-Moves, die durch geschickte Joystick-Verrenkungen ausgelöst werden.



Bei Galaxy Fight geht's heiß her

Double Dragon

Nicht gleich einen Schreck bekommen, außer dem bekannten Namen hat das Spiel nicht mehr viel gemeinsam mit den zahlreichen 16-Bit-Umsetzungen. Wer jetzt außerdem vermutet, daß Technos den Automatenklassiker der '80er aufgepeppt hat und für das Neo-Geo-System veröffentlicht, muß leider auch eines Besseren belehrt werden. *Double Dragon* ist wieder ein Vertreter des Beat' em-Up-Genres, das unter anderem die beiden Brüder "Billy" und "Jimmy" enthält, welche die



Double Dragon von Technos - eines der besseren Beat'em-Ups



EUROPEAN Challenge



96% CVG WERTUNG

KEIN SPIEL KANN DA MITHALTEN... KEIN SPIEL MACHT SO LANGE SPASS...

"Dieses Spiel ist ein Traum. Dieses Spiel ist echter Fußball!"
Editor, Nintendo Magazine System

Kick Off 3 European Challenge gibt Ihnen die Gelegenheit, Spitzenfußball auf höchster Ebene zu spielen, denn im führenden Fußballspiel des Jahres treten die besten europäischen und internationalen Mannschaften gegeneinander an. Das Spiel steckt voller dynamischer neuer Features, die Sie noch in keinem Fußballspiel gesehen haben. Kick Off 3 European Challenge bietet Gameplay der Spitzenklasse. Jedes Team hat seinen individuellen Stil, um zu garantieren, daß in Kick Off 3 kein Match wie das andere ist! Wenn Sie also ein Spiel suchen, das auch nach den ersten 90 Minuten noch spannend ist, ein Spiel, bei dem Sie und nicht der Computer das Sagen haben, dann haben Sie es mit Kick Off 3 European Challenge gefunden.







91% Nintendo Magazine System
89% Zeitschrift "Total"





- Jetzt mit 120 europäischen und internationalen Mannschaften.
- Trainingsmodus zur Verfeinerung Ihrer Technik.
- Steuern Sie 9 Spielertypen in Schlüsselpositionen, vom Ausputzer bis zum Torjäger, vom Libero bis zum Flügelstürmer.
- Mannschaftsbesprechungen und taktische Manöver.
- Fallrückzieher, Volleys, Hecht-Kopfstöße, Dribbeln und Gleittackling.
- Jedes Team mit seinem charakteristischen Stil.
- Action-Wiederholungen, Match-Statistik, Optionen für Geschwindigkeit, Technik und Steuerung.
- Herausforderungen in 10 verschiedenen Wettkämpfen.
- 40 fest Spielzüge für Freistöße.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Herausgegeben von Vic Tokai (Europe) Ltd. Vertrieb und Marketing durch Cosmo, Künkelstraße 125, 40063 Mönchengladbach. Telefon: 0 21 61 - 92 74 17 Fax: 0 21 61 - 92 74 99

Die Screenshots dienen lediglich zur Illustration der Spielhandlung und können je nach Format variieren.

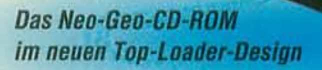


ANCO

Mega Drive ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System ist ein Warenzeichen von Nintendo.






Das Neo-Geo-CD-ROM im neuen Top-Loader-Design

eigentlichen Haupthelden des Spielhallenoriginals waren. Neben den beiden Jungs *gibt* es neun weitere Material-Arts-Spezialisten, die Ihr als Eure Hauptfigur auswählen könnt. Selbstredend verfügt jeder der Helden über eine stattliche Anzahl an Special-Moves. Selbst ein 3D-Zoom (ähnlich *Samurai Shodown*) ist bei *Double Dragon* enthalten.





Der Knabe oben macht sogar dem "schlanken" Earthquake noch Konkurrenz

Crystal Legacy

Wer kann sich noch an das unumstritten schlechteste Shooting-Game der gesamten Neo-Geo-Geschichte erinnern? Genau! *Andreo Dunos* heißt das horizontalscrollende Ballerspiel. Die japanische Softwarefirma Visco-Games hatte das Ganze gut vor eineinhalb Jahren verbrochen. Nachdem sich die Entwickler von dem Schock des Mißerfolgs erholt haben, setzen die "Coder" auf ein alteingesessenes SNK-Genre. Wenn es jetzt noch niemand erraten hat, um was es bei *Crystal Legacy* geht, braucht nur einen kurzen Blick auf die Screenshots zu werfen. Alles klar? Insgesamt acht Fighters aus verschiedenen Ländern kämpfen um die Kunst des Ehrenpokals. Die ersten Bilder sehen gar nicht mal so schlecht aus, doch wie gut sich *Crystal Legcay* insgesamt spielt, wird sich noch herausstellen müssen.

Go Kaiser

Es ist schon fast zuviel des Guten, doch was will man machen. Auch das zweite Neo-Geo-Spiel von Technos ist ein purer Vertreter des Beat'em-Up-Bereichs. Diesmal sind es zehn Material-Arts-Perfektionisten, die ihr "Bildschirmleben" für Euch einsetzen werden. Bei *Go Kaiser* kommen hauptsächlich Manga-Fans auf ihre Kosten. Fast alle Helden stammen aus berühmten Japano-Comics, die hierzulande immer mehr Liebhaber finden. Demzufolge verfügt jeder Charakter über unzählbare Special-Moves und verschiedene Waffenarten, wie Schlagstöcke und Schwerter. Wie sich das Ganze spielspaßtechnisch geben wird, werden wir erst erfahren, sobald das Spiel erhältlich sein wird.

Fight Fever

Es ist mir fast schon peinlich, denn es ist schon wieder ein Prügelspiel, was ich Euch hier vorstelle. Die Story in absoluter Kurzform: Neun Taekwondo-Kämpfer aus aller Herren Länder bestreiten einen erbarmungslosen Fight um den Weltmeisterschaftstitel. *Fight Fever* ist von den Machern der berühmten *Fatal-Fury*-Serie, man darf also gespannt sein, wie sich das neueste Knüppelabenteuer vom spielerischen her gibt. Mehr darüber erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Zed Balde

Ursprünglich angekündigt unter dem Titel *Operation Ragnoark*, veröffentlicht SNK in Kürze ein weiteres horizontalscrollendes Ballerspiel im *R-Type*-Stil. Ein *Gradius*-Verwandtes, aufstockbares Waffensystem, inklusive der altbekannten Sidekicks, soll *Last Resort* den ersten Platz im Neo-Geo-Shoot'em-Up-Bereich streitig machen. Der erste bildliche Eindruck konnte dies leider noch nicht bestätigen. Ein Test folgt in der nächste Ausgabe, vorausgesetzt, SNK hält den Veröffentlichungstermin ein.

NG CD-ROM 2

Wie wir schon in den letzten Ausgaben erwähnt haben, gibt es nun eine billigere Top-Loader-Variante des Neo-Geo-CD-ROMs. Der einzige Unterschied zur limitierten Front-Loader-Version (welche bereits ausverkauft ist) besteht darin, daß von jetzt an die CD-Klappe per Hand geöffnet werden muß. Ansonsten ist technisch alles beim alten geblieben. Des weiteren kann das eingebaute Netzteil automatisch zwischen den jeweiligen Landesnetzspannungen von 100 bis 240 V umschalten. Der Preis des Geräts liegt immer noch bei 1000 Mark, jetzt aber inklusive einem Spiel! *ws*







Oben: Go Kaiser von Technos. In der rechten Ecke seht Ihr das neue Ballerspiel Zed Blade und SNKs Prügelknaller Fight Fever


Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN
Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
MEGA DRIVE
Disney
SOFTWARE
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
SEGA
Master System
SEGA
GAME GEAR



Endlich wird dem neuen Trend Streetball vom eifrigen SNK-Lizenznehmer Data East Rechnung getragen. Was daraus geworden ist, erfahrt Ihr auf dieser Seite.

Street Hoop

Das actiongeladene Basketballspektakel erinnert irgendwie an die (vor allem im 2P-Mode) Spielspaßgranate Windjammers aus dem selben Haus: Neo-Geo-untypische, nicht aufwendige Grafik, dafür explosive Special-Moves und Fun en masse. Aber der Reihe nach: Street Hoop läßt Euch aus zwölf dreiköpfigen Länderteams wählen, die in Sachen Dunks, 3-Punkte-Wurf-Klasse, Schnelligkeit und Verteidigung in jeweils einer 8-Punkte-Skala eingeteilt sind.

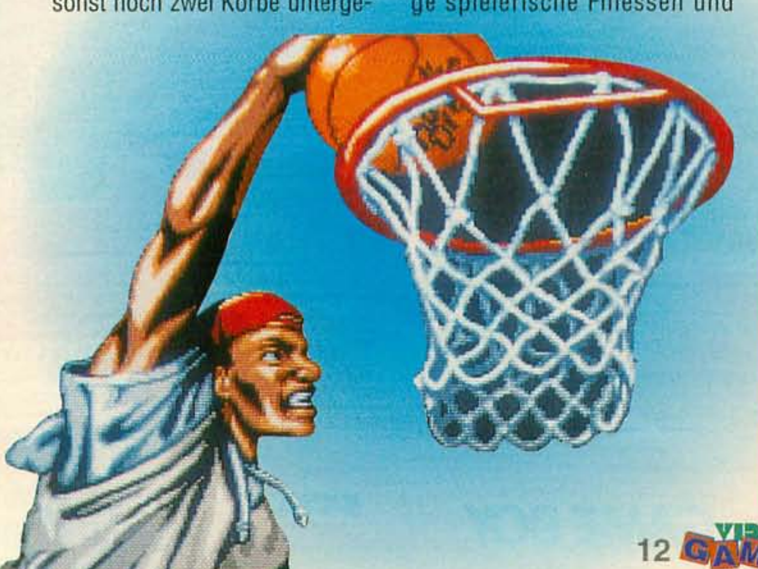


In der Hip-Hop-Halle ertönt besonders cooler Sound



Abgehoben!!!, aufpassen, daß Du kein Ufo streifst, Junge

Danach geht's sofort ab in groovigen Hip-Hop-Hallen, Strandplätzen, Hinterhöfen und wo sonst noch zwei Körbe untergebracht werden können. Aus den lediglich zwei Action-Buttons lassen sich dann auch jede Menge spielerische Finessen und





Das war ein eingesprungener Rittberger

Tricks kitzeln: Ihr könnt Würfe antäuschen, Dunks zu Gunsten eines besser postierten Team-Mitglieds unterbrechen, die tollsten Jams ausführen, eiskalt foulen (auf der Straße gibt's keine Regeln!) und Rebounds blitzartig versenken. Mit jedem erfolgreichen Korbversuch klettert auch Eure Super-Shot-Anzeige links unten nach oben. Blinkt sie auf, kann Eurem Gegner schon vor lauter Sorge der Fußschweiß auf die Stirn treten: Dann steigen Eure Asse wie eine Rakete in den Himmel und donnern die Kugel mit einem Karacho in die Maschen, daß der gesamte Basketballplatz zusammenzubrechen droht! Oder aber der Ball fängt Feuer und findet seinen Weg traumhaft sicher zu einem 3-Punkte-Wurf. Zur schweißtreibenden Action ertönt die

Titel:	Street Hoop
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	110 MBit
Hersteller:	Data East
Testversion:	Nova
Preis:	399 Mark
Spielspaß:	80%

Da rauchst im Korb: Der Supershot hat gesessen



12 starke Dreamteams gilt's abdunken zulassen

passende coole Hip-Hop-Musik. Wenn nicht der Computergegner andauernd besch... würde, das Modul würde auf der Spielspaßwertung glatt noch weiter nach oben klettern. Leider beschließt die Maschine des öfteren, nach einem Rückstand solange keinen Korb mehr von Euch zuzulassen, bis sie wieder in Führung liegt. Ansonsten spielt sich Street Hoop wirklich toll und ist eine gelungene Abwechslung zur Neo-Geo-Prügelpalette. Data East wird immer besser! *rk*







SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	dt	**109.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	139.00
Ardy Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	144.00
Beastball	dt	99.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Black Thorne	dt	109.00



Titel		Preis
Bomberman 2	dt	**109.00**
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	119.00
Bugs Bunny Rabbit Ram.	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Cybernator	dt	59.00
Daze before Christmas	dt	119.00
Desert Fighter	dt	119.00



Titel		Preis
Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey Kong Country & Spieleberater		**dt159.00**
Double Dragon 5	dt	109.00
Dr. Franken	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Worm Jim		**dt134.00**
Eek the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
F-15 Strike Eagle	dt	**129.00**
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fatal Fury 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	**149.00**
Flintstones - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hebereke Popoon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Illusion of Gaia	us	**149.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	134.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	**99.00**
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	dt	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Legend	dt	99.00
Lemmings 2	dt	135.00
Lord of the Ring	dt	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mickey Mania	dt	**129.00**
Micro Machines	dt	99.00
Might&Magic 2-dt.Texte	dt	129.00
Lion King (24 Meg)	dt	**134.00**
NBA '95 Showtime	dt	129.00
NBA Jam	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Newman-Haas Indy Car	dt	139.00
No Escape	dt	111.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Pacman 2	us	109.00
Page Master	dt	119.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	135.00
Player Manager	dt	79.00
Pop'n Twin Bee	dt	69.00
Power Rangers	dt	129.00
Rasenmäher Mann	dt	79.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00
Rise of the Robots		**dt144.00**
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana		**dt109.00**
Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Solitaire	dt	99.00
Space Ace	dt	59.00
Sparkster	dt	**129.00**
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Gener.	dt	109.00
Star Wars 3		**dt129.00**
Star Wing	dt	99.00
Street Racer	dt	**119.00**
Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	69.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Game Boy & Donk. K.	dt	149.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	134.00
Superman	dt	129.00
Syndicate	dt	**109.00**
Tetris 2	us	119.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	**129.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00
Virtual Bart	dt	109.00
Vortex	dt	**133.00**
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00
WWF Raw incl. Video		**dt154.00**
Wolverine	dt	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
X-Kaliber 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zombies	dt	69.00

Zubehör

Titel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Game Mage Mogelmodul	dt	99.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads		99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Prog. Universal Adap.	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
S.Nintendo More Fun Set	dt	**309.00**
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
Super Scope - 6 Spiele	dt	99.00
Universal Adap. (60 Hz)	dt	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

GAME BOY

Titel		Preis
Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00
Daffy Duck	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)		**dt 59.00**
Dr. Franken	dt	39.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	55.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirby's Pinball Land	dt	49.00
Kirbys Dream Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Lucle	dt	69.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
Monster Max	dt	69.00
Mortal Kombat 2	dt	65.00
Ms. Pac-Man	dt	49.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	69.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	69.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Tarzan	dt	59.00
Tetris 2	us	66.00
Tiny Toon 2	dt	59.00
Titus the Fox	dt	59.00
WCW The Main Event	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	59.00
WWF Raw		**dt 69.00**
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00

Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Pro		49.00
GB 3er Set	dt	**199.00**
GB Energy Pack		39.00
GB ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
Aladdin	dt	89.00
Alien 3	dt	59.00
Animaniacs	dt	**105.00**
Back to the Future 3	dt	59.00
Balls	dt	89.00
Barkley: Shut up and Jam	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Boogerman	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	**109.00**
Cool Spot	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	114.00
Double Clutch		**dt 49.00**
Double Dragon 5	dt	99.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	114.00
Earth Worm Jim		**dt129.00**
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	79.00
F1 '94	dt	119.00
Fifa Soccer 95		**dt109.00**
Flink	dt	94.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Hardball '94	dt	99.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	104.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Incredible Hulk	dt	109.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King (24 Meg)		**dt124.00**
Lost Vikings-kompl.dt	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	**119.00**
Mega Bomberman		**dt 99.00**
Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	**109.00**
Micro Machines 2	dt	114.00
Mighty Max	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	**109.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	69.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Pagemaster	dt	114.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	104.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Rise of the Robots		**dt129.00**
Road Runner Desert D.	dt	99.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shadowrun	us	109.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	109.00
Shaq-Fu incl. Musik CD	dt	**115.00**
Shining Force 2 (DA)	dt	134.00
Skitchin	dt	59.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00
Soleil (Komp. dt)		**dt124.00**
Sonic 1	dt	49.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	129.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sonic & Knuckles	dt	**109.00**
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	114.00
Spiderman/X-Men	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00
Streetfighter 2 Cham.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Subterrania	dt	109.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	dt	109.00
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00
Terminator 1	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turtles Hyperstone H.	dt	69.00
Urban Strike	dt	109.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	dt	124.00
WWF Raw incl. Video	dt	**134.00**
WWF Royal Rumble	dt	109.00
Winter Challenge		**dt 49.00**
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
World Cup USA '94	dt	109.00
Yogi Bear	dt	109.00
Zero Tolerance	dt	89.00
Zombies	dt	69.00

Zubehör

Titel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Master System Converter	dt	39.00
MD 2 Lion King Set	dt	279.00
MD 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
MD 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
MD 2 Sonic Set	dt	279.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

Titel		Preis
3 Ninja Kick Back	dt	89.00
Battle Corps	dt	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rolly-B.C.Racers	dt	109.00
Dracula Unleashed	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dune - Wüstenplanet	dt	109.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Frankenstein	dt	89.00
Golf - Best 36 Holes	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
Links	dt	99.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Mega Race	dt	89.00
Mickey Mania	dt	**99.00**
NBA Jam	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
No Escape	dt	99.00
Penal Colony	dt	95.00
Pitfall!	dt	94.00
Powermonger	dt	79.00
Prize Fighter	dt	109.00
Rebel Assault		**dt109.00**
Second Samurai	dt	84.00
Silpheed	dt	85.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Star Wars Chess	dt	89.00
Thunderhawk	dt	99.00
Tomcat Alley	dt	**89.00**
Yumemi Mystery Mansion	dt	89.00

Zubehör

Titel		Preis
CD Plus Adapter MCD	dt	79.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 + Road Avenger	dt	479.00
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	529.00

MegaDrive 32X

WELCO
METOT
HENEX
TLEVEL

Titel		Preis
Art of Fighting	us	109.00
Cyber Brawl	dt	129.00
Doom	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Ratchet and Bolt	dt	129.00
Space Harrier	dt	129.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Zubehör

Titel		Preis
Mega Drive 32X	dt	399.00
Mega Drive 32X & Star Wars	dt	**519.00**
Mega Drive 32X & Doom	dt	519.00

Game Gear

Titel		Preis
Aladdin	dt	75.00
Asterix 2	dt	69.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	69.00
Dr. Robotnik	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dschungelbuch		**dt 79.00**
EA Hockey	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 '94	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Incredible Hulk	dt	79.00
Itchy and Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King		**dt 79.00**
Marko's Magic Football	dt	79.00
PGA Tour Golf	dt	79.00
Pete Sampras Tennis	dt	79.00
Pinball Wizard	dt	69.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Rise of the Robots	dt	79.00
Road Rash 2	dt	79.00
Sonic Triple Trouble		**dt 77.00**
Speedy Gonzales	dt	79.00
Tazmania 2	dt	79.00
WWF Raw	dt	89.00

Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Pro		69.00
GG 4 Fun	dt	249.00
GG Energy Pack		69.00
GG Netzteil	dt	25.00

Panasonic 3DO

Titel		Preis
Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Dudes Firemen	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
Guardian War	us	119.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet		**us 89.00**
Mega Race	us	99.00
Monster Manor	dt	99.00
Night Trap	us	109.00
Reel Pinball	us	99.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Space Ace		**dt 89.00**
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Theme Park	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Zubehör

Titel		Preis
Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00



Titel		Preis
Alien vs. Predator	dt	149.00
Brutal Sports Football	uk	159.00
Checkered Flag	us	129.00
Club Drive	us	109.00
Hardball 3	us	109.00
Tempest 2000	dt	119.00
Tiny Toon	us	109.00

Zubehör

Titel		Preis
Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	55.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, *Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750*

Versand für **Deutschland**, *Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 80,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

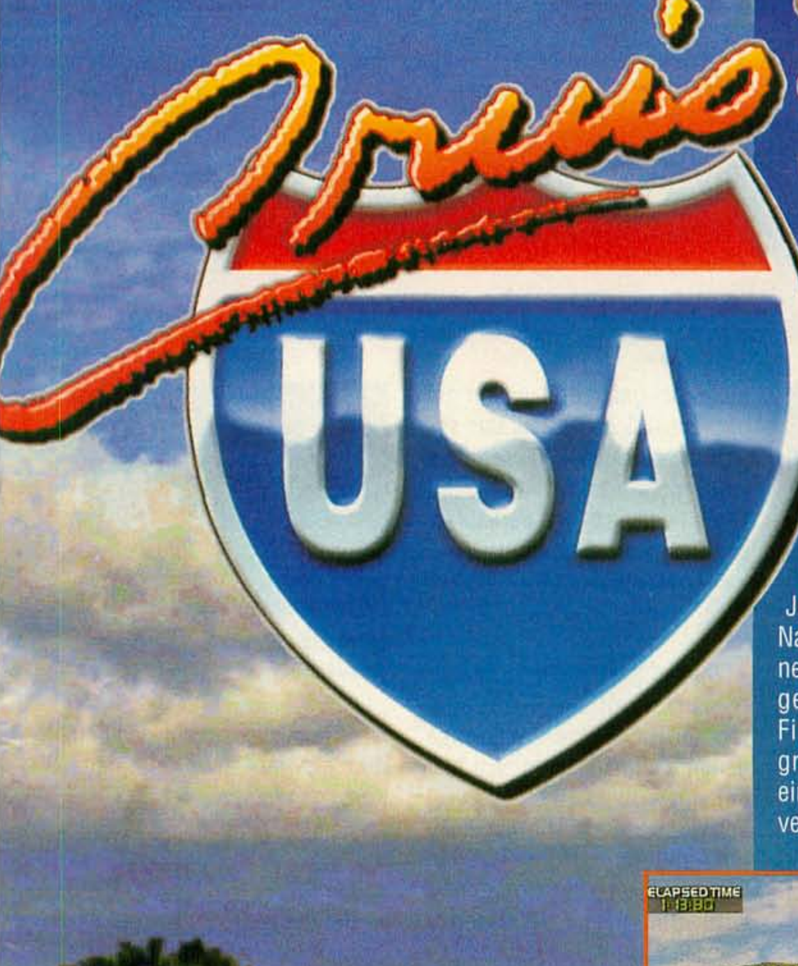
Knapp drei Jahre lang hat Midway an *Crusi'n USA* gearbeitet. Ende '95 wird laut Nintendo eine 1:1-Umsetzung für die Ultra-64-Konsole erscheinen. Auf diesen Seiten stellen wir vor, was Euch in Zukunft auf dem heimischen Bildschirm erwarten wird.

Lange bevor ein Fahrsimulator dieses Kalibers seinen Weg in die Spielhalle findet, stellen sich die Entwickler zuerst die Frage, welche technische Systemplattform für ein solches Projekt am besten geeignet ist. Just zu diesem Zeitpunkt hatte Nintendo in Zusammenarbeit mit der berühmten US-Computerfirma Silicon Graphics (im Fachchargon SGI genannt) eine 64-Bit-Hardware geschaffen, die alles bisher dagewesene in den Schatten stellte. Genau auf solch ein Pionierstück der Technik haben die Midway/Williams-Entwickler gewartet: Eine kraftvolle "Datapump", die in der Lage ist, genügend Rechenpower zu liefern, was für einen Fahrsimulator dieser Größenordnung benötigt wird. Die Verhandlungen mit Nintendo kamen schnell in Gang und bald darauf waren schon die ersten Verträge abgeschlossen. Neben Cruis'n USA hat Midway/Williams noch ein weiteres Spiel mit der gleichen Hardware parallel zu Cruis'n USA entwickelt. Es handelt sich hierbei um Killer Instinct, das ein reinrassiges Beat'em-Up-Spiel darstellt und mit atemberaubenden – gerenderten 3D-Effekten aufwartet. Die ersten Killer Instinct-Automaten sind bereits in ausgewählten US-Testspielhallen anzufinden. Gerüchteweise bilden sich meterlange Menschenschlangen hinter diesem innovativen High-Tech-Gerät. Auch dieses Wunderwerk der Unterhaltungstechnik wird eines der ersten Spiele für Nintendos revolutionäre Ultra-64-Konsole sein. Mehr über das sensationelle Beat'em-Up erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Aber wenden wir uns wieder Crusi'n USA zu. Das Zauberwort der heutigen Computergrafiker heißt "Texture-Mapping". Das bedeutet in Kurzform: Über sonst eckig wirkende Polygon-Objekte

Leider lassen die Bilder nicht erahnen, wie schnell und flüssig das Scrolling ist



Crusi'n USA



legende Technik perfektioniert. Was sich letztendlich in einer exzellenten Grafikqualität bemerkbar macht. Es gibt insgesamt neun unterschiedliche Crusi'n-Kurse, die quer durch ganz Amerika führen. Selbst bei der Landschaftgestaltung haben die Grafiker großen Wert auf realitätsgetreue Wiedergabe gelegt. Jede der Strecken wurde in Natura abgefahren und mit einer Videokamera bildlich festgehalten. Das entstandene Filmmaterial haben die Programmier dann "einfach" mit einer SGI-Workstation weiterverarbeitet bzw. in "Textures"-

werden detaillierte Bitmap-Grafiken geklebt, die für den Betrachter einen realistischen Bildeindruck suggerieren. Vereinfacht gesagt, dürft Ihr Euch das so vorstellen: Man nimmt einen x-beliebigen Gegenstand und überzieht diesen mit einer Art "Foto"-Tapete. Das gleiche aufwendige Verfahren wurde bereits bei den Fahrsimulatoren Ride Racer und Daytona USA angewandt. Midway gab sich damit noch nicht zufrieden und entwarf ein spezielles "Textures"-System, namens "UltraGraf-X", das diese grund-





Killer Instinct – das Beat'em-Up-Spiel der neuen Generation

Computergrafik umgewandelt. Insgesamt stehen Euch bei Crusi'n USA vier heiße Sportwagen zur Auswahl. Die Palette der Fahrzeuge reicht dabei von einem ultraschnellen Ferrari bis zum rasanten Oldtimer, welche je nach Motortyp über ein Automatik- oder Manuel-Getriebe verfügen. Jede der neun USA-Routen ist unterteilt in drei Schwierigkeitsgrade (Easy, Medium und Expert). Während des Rennens dürft Ihr ebenfalls zwischen drei verschiedenen Fahrerperspektiven wählen. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer vorgegebenen Zeit zu durchfahren, ähnlich dem Out Run-"Checkpoint"-System. Hört sich zuerst einfach an, doch dichter Gegenverkehr, unübersichtliche Kurven und fiese Hindernisse machen Euch diese Aufgabe nicht gerade leicht. Damit echtes Fahr-Feeling aufkommt, wurde Crusi'n USA in ein aufwendiges Hydraulik-Gehäuse verpackt, in dem Ihr praktisch jede Bodenwelle spürt. Falls Euch mal bei einem harten "Crash" das Durchschütteln zu stark wird, haben die Designer extra einen Stop-Motion-Button mit eingebaut. Neben der Hydraulik-Ausführung gibt es noch zwei weitere Standgeräteformen, die nicht mit der teuren "Shake"-Funktion ausgestattet sind, aber dafür mit einer Zweispieler-Link-Option aufwarten. ws







Grafisch hat jede der neun Strecken ihre Leckerbissen zu bieten. An Ridge Racer kommt Crusi'n USA nicht ganz heran.



Wieder einmal gibt's neue Bilder von Jaguar-Spielen die, laut Atari, alle noch vor Weihnachten erscheinen sollen. Doch wer glaubt von Euch wirklich noch an den Weihnachtsmann?

Ataris 3D-Renner: Rechts seht Ihr Checkered Flag, darunter Club Drive

Club Drive

Alle *Hard Drivin*-Fans (gibt es da noch welche??) werden mit diesem Fahrsimulator sicherlich auf ihre Kosten kommen. Verschiedene Polygon-Rennstrecken und eine Modem-Link-Funktion sollen die Leute früher oder später zum Kauf bewegen.

Checkered Flag

Nachdem Rebellion *Alien vs. Predator* endlich fertiggestellt hat, dürfte ihr zweites Spiel nicht mehr lange auf sich warten lassen. Die ersten Probespielchen lassen auf jeden Fall nichts Gutes erhoffen. Sowohl die Grafik als auch das Scrolling erreichen vorerst nicht die Qualität vom Segas Konkurrenzprodukt *Virtua Racing*. Schade eigentlich um die vergeudete Zeit.

Flashback

"Conrad Hard" ist ein futuristischer Cyperworld-Held, der durch die 16-Bit-Versionen berühmt geworden ist. Nun muß Conrad bald das ganze Abenteuer nochmals auf 64-Bit-Terrain bestehen. Allerdings hat sich gegenüber der Super-Nintendo&Mega Drive-Version nicht viel geändert, bis auf ein paar zusätzliche Farben. Das soll jetzt nicht heißen, daß *Flashback* kein Megahitspiel mehr ist. Wer's noch nicht hat, darf auf jeden Fall bedenkenlos zugreifen.

Oben seht Ihr Flashback, links hüpft Bubsy durch die Welt



Die Jaguar-Version von Doom sorgt für neuen Zündstoff!!



Kasumi Ninja! Achtung es kommt Arbeit angerollt für die deutschen Behörden!!

Bubsy

Die wahnwitzige Propellerkatze wandert auf den 64-Bit-spuren der Raubkatze. Im Grunde genommen handelt es sich hier um eine weitere 16-Bit-Konvertierung. Dennoch, für den einen oder anderen ausgehungerten Fan des Jump'n'Run-Genres wird *Bubsy* ein gefundenes Fressen werden.

Kasumi Ninja

Alle Jaguar-Beat'em-Up-Fans werden es kaum noch erwarten können. Aber keine Sorge, so wie es "bildlich" aussieht, dürft Ihr bald zuschlagen. Ob *Kasumi Ninja* spielerisch an das bereits indizierte *Acclaim Prügelspiel* heranreichen wird, muß sich erst noch herausstellen.

Doom

Laut Atari sind die ersten Module bereits in der Produktion! Hoffen wir das Beste! Angeblich gibt es zwei komplett neue Levels, die nicht in der indizierten PC-Version enthalten sind. Von der Scrolling-Geschwindigkeit wird die Jaguar-Version der PC-Fassung etwas hinterherhinken. Ansonsten darf man sich auf eine gelungene Konvertierung freuen.



Noch ein Schritt und der Panzer ist platt wie 'ne Flunder!

Iron Soldier

Die deutsche Softwarefirma Eclipse gibt sich optimistisch und hofft, daß ihr flottes 3D-Action-Spiel noch vor Weihnachten in den Shops erhältlich sein wird. Wollen wir es hoffen, dann gäbe es ein zweites Spiel, das wahrscheinlich die Bezeichnung "64-Bit-Titel" verdient hätte. Leider ist in der aktuellen EPROM-Version von *Iron Soldier* das vorgesehene Modem/Link-Feature nicht mehr enthalten. Schade, ein Zweispielermodus hätte den Spielspaß sicherlich noch gesteigert. *ws*





Formual One sieht jetzt schon besser aus als das Rebellion-Produkt Checkered Flag

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge



Dirk
Machte lange die Berliner Szene mit der Sprühdose unsicher. Doch Mauer weg – Bilder weg.



Hartmut
Ärgert sich derzeit über rund fünf verlorene Kilo, weil er keine Zeit zum regelmäßigen Training hat.



Ralf
Rennt neuerdings mit einem Handy rum (um erreichbar zu sein) und murmelt Mathematisches



Wolfgang
Weigert sich, auf einem Desktop-PC zu arbeiten und trägt sein Büro (Laptop) stets mit sich rum.





Tet
Trainiert fleißig für den Weltrekord im Dauer-Videospielen. Ist oft morgens immer noch da.



Robert
Zieht grade um, und stellt fest, wieviel uralte Konsolen, Comics und Bücher er eigentlich besitzt.



Jan
Immer noch beim Dienst für Volk und Vaterland – als Zivi in einer Jugendherberge. Macht "Rat&Tat"



Manni
Schafft es ohne Probleme, drei Packungen Kinder-Country in einer halben Stunde zu futtern

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet, (falls es nicht wieder vergessen wurde). Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neuerdings nehmen wir auch die MBit-Meldung mit in den Wertungskasten auf. Wie groß ein Spiel ist, sagt nach wie vor nichts über dessen Qualität aus. Weil jedoch fast alle Magazine die Modulgröße nennen, machen wir mit. CDs haben immer dieselbe max. Speichergröße: ca. 560 MByte.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

	Titel	System	
1	Super Streetfigher II	SNES	Nintendo
2	Super Mario Land 3	Game Boy	
3	Das Dschungelbuch	SNES	
4	Super Metroid	SNES	
5	Die Schlümpfe	SNES	
6	Super Mario All Stars	SNES	
7	FIFA Soccer	SNES	
8	Stunt Race FX	SNES	
9	Super Mario Land	Game Boy	
10	Rock'n Roll Racing	SNES	
1	Das Dschungelbuch	Mega Drive	Sega
2	Super Streetfighter II	Mega Drive	
3	FIFA Soccer	Mega Drive	
4	Dune II	Mega Drive	
5	NBA Jam	Mega Drive	
6	NHL Hockey '95	Mega Drive	
7	Aladdin	Mega Drive	
8	Sonic III	Mega Drive	
9	Pete Sampras Tennis	Mega Drive	
10	World Cup USA '94	Mega Drive	

Die Media Control Charts sind eine Verkaufshitsparade, die durch monatliche Abfrage von 380 deutschen Videospiel-Händlern ermittelt wird.

VG-Leser Top 10

Liebe VG-Fans, da wir eine ganze Weile mit unseren Leser-Charts pausiert haben, können wir jetzt natürlich nicht aus dem Stand auf einen Sack voller Postkarten von Euch zurückgreifen und erklären daher an dieser Stelle erstmal unsere Planung für die Zukunft: Schickt uns ein Fax, einen Brief oder eine Postkarte mit Euren Lieblingsspielen für Eurer Lieblingssystem. Ihr könnt bis zu zehn Spiele pro Monat nominieren. Schickt Eure Post ab sofort an:

MagnaMedia Verlag
Redaktion
VIDEO GAMES
Stichwort "Top 10"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613-5046.

Die Leser top 10 wird umso wertvoller, je mahr Leser sich beteiligen. Wir verlosen jeden Monat drei VG-Jahres-Geschenkabos unter allen Einsendern

Die zehn besten Tests

	Titel	System	Wertung
1	Final Fantasy 3	SNES	95%
2	Crazy Chase	SNES	90%
3	Street Racer	SNES	89%
4	Micro Machines 2	MD	86%
5	PGA Tour Golf 3	MD	86%
6	Pitfall	MD/SNES	86%
7	Soulstar	MCD	84%
8	Redzone	MD	84%
9	Blackhawk	SNES	84%
10	Hebereke's Popoon	SNES	84%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Micro Machines 2 (MD)
hört zur Zeit: Urban Dance Squad/Persona n. G
Film-Favorit: The Mask



spielt zur Zeit: Pitfall (SNES)
hört zur Zeit: Rednex/Cotton Eye Joe
Film-Favorit: The Mask



spielt zur Zeit: Windjammers (Neo Geo)
hört zur Zeit: Marusha/Raveland
Film-Favorit: Speed



spielt zur Zeit: Micro Machines 2
hört zur Zeit: ZZ-Top, Antenna
Film-Favorit: The Mask



spielt zur Zeit: Earthworm Jim
hört zur Zeit: Ahmad/Ahmad
Film-Favorit: Speed



spielt zur Zeit: Virtua Racing (MD)
hört zur Zeit: Sven Väth/The Harlequin...
Film-Favorit: Natural Born Killers



spielt zur Zeit: Soulstar (MCD)
hört zur Zeit: Soundgarden, Superunknown
Film-Favorit: Speed



spielt zur Zeit: Final Fantasy 3 (SNES)
hört zur Zeit: Stella Gets/Forbidden Dreams
Film-Favorit: Silent Runnning

Musikhits des Monats

	Interpret	Titel
1	2 Unlimited	The Real Thing
2	Bodycount	Born Dead
3	Crash Test Dummies	God Shuffled his Feet
4	Marusha	Raveland
5	Aerosmith	Get a Grip
6	Soundgarden	Superunknown
7	Die Ärzte	Bestie in Menschengestalt
8	Westbum	Bam Bam Bam
9	Therapy?	Troublegum
10	Sven Väth	The Harlekin, the . . .

Quelle:VG

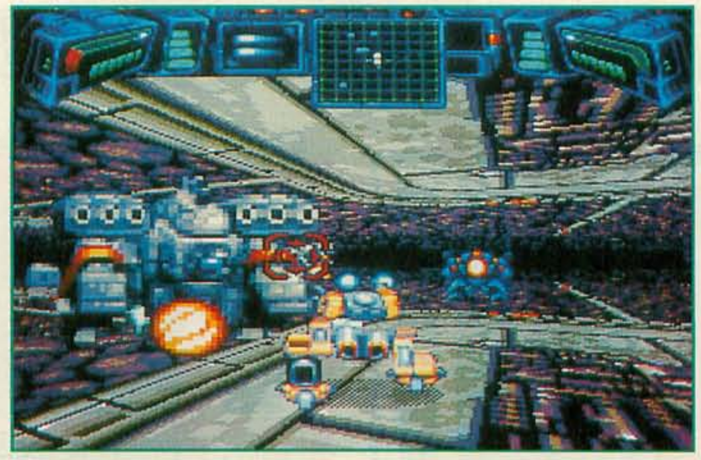
Kinohits des Monats

1. **Der bewegte Mann** mit Katja Riemann, Til Schweiger
2. **Asterix in Amerika** Zeichentrick mit tollen Effekten
3. **Forrest Gump** mit Tom Hanks
4. **Vier Hochzeiten und ein Todesfall** mit Hugh Grant
5. **Das Kartell** mit Harrison Ford
6. **The Client** mit Susan Sarandon und T. Lee Jones
7. **True Lies** mit Arnold Schwarzenegger
8. **Wolf** mit Jack Nicholson
9. **I love Trouble** mit Julia Roberts und Nick Nolte
10. **Speed** mit Keanu Reeves

Quelle:VG

MEGA CD


Das verwöhnte Spielerauge wird mit zahlreichen 3D-Effekten überschüttet


Mit einerm "Mech"-Warrior zerstört Ihr gut gesicherte Alien-Basen

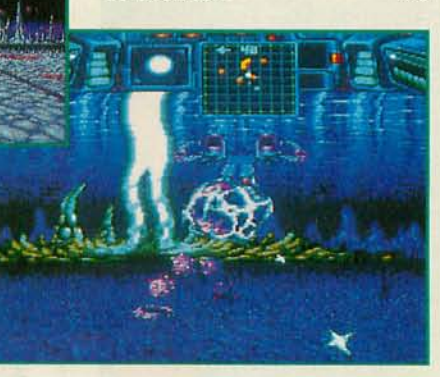
Mega-Explosiv!

Soulstar

VIDEO GAMES CLASSIC

Die englische Softwarefirma Core Design hat sich bereits mit *Thunderhawk* einen guten Namen im Mega-CD-Bereich geschaffen. *Soulstar* schlägt diesmal in die Kerbe eines SF-Action-Shooters. Die Geschichte: Einige tausend Lichtjahre entfernt im Soulstar-Sonnensystem, droht den 6 dazugehörigen Planeten eine schreckliche Gefahr. Ein Schrecken in der Gestalt der "Myrkoiden", einer Spezies, die nichts anderes im Sinn hat, als über fremde Sternensysteme hereinzubrechen und sie zu plündern. Es gibt nur einen, der die Kreaturen stoppen kann, der letzte Krieger des Cryo-Kommandos. Ihr übernehmt die Rolle von "Bryk Hammelt", der am Steuer eines multi-optionalen Gefechtsfahrzeugs sitzt, das sich in drei unterschiedliche Fahrzeugtypen verwandeln kann. Das "Sub-light Strike Craft" ist ein sehr manövrierfähiges Schiff, das hauptsächlich für Angriffe gegen bodengestützte Einrichtungen eingesetzt wird. Der "Turbo-Copter" wird durch sein geringeres Gewicht überwiegend unter Wasser benutzt. Zu guter Letzt wäre da noch der "Combat Walker", der hauptsächlich in niedrigen Planetenumgebungen seine Verwendung findet. Euer High-Tech-Gefährt besitzt ein Energieschild, dessen Wirkung sich jeweils um einen bestimmten Betrag reduziert, wenn Ihr getroffen werdet. Dem Schutzschild könnt Ihr zusätzliche Energie zuführen, indem Ihr die blauen "Pick Ups" einsammelt. Anfangs seid Ihr nur mit einem mickrigen Plasmaschuß ausgestattet. Während Eurer Hyperreise tauchen verschiedenfarbige Power-Kugeln auf (Picks-Ups), die zahlreiche Zusatzwaffen enthalten wie: Missels, Ring Cannons, Laser, Rockets und noch viele andere mehr. Jede der 20 Missionen ist in zwei-, meist drei Abschnitte unterteilt. Zuerst fliegt Ihr einen Planeten bzw. eine Alienstation an. Dort angekommen, zischt Ihr über die Planetenoberfläche hinweg und räumt dabei alle Feindeinrichtungen aus dem Weg. Danach müßt Ihr diverse Energiebarrieren und CPU-Generatoren zerstören, um einen Auftrag erfolgreich zu beenden. *WS*

Ein durchschnittlicher Digi-Vorspann erzählt Euch die dramatische Vorgeschichte


Den Unterwasser-Level muß man Live gesehen haben! Selten gab es so eine Farbenpracht auf dem Mega-CD zu bewundern.



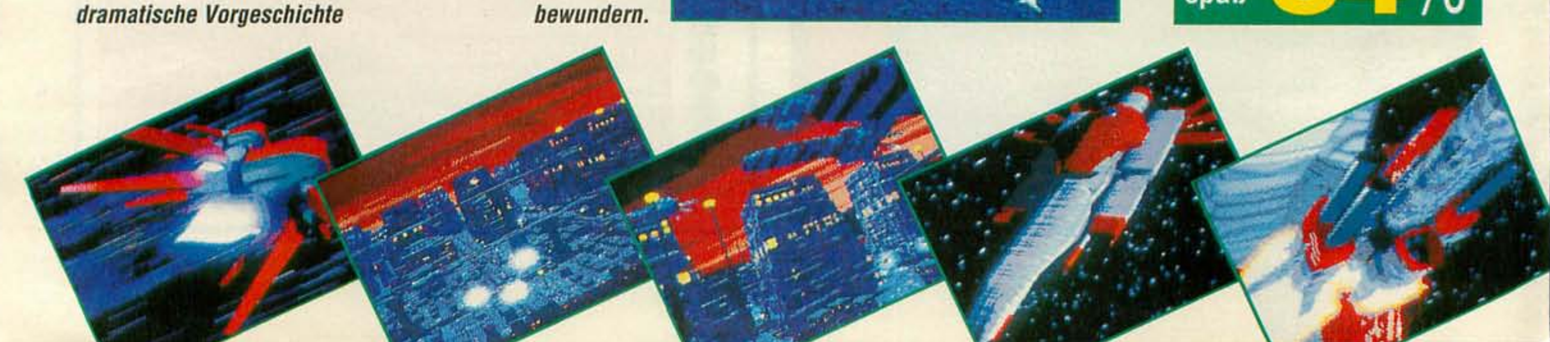
„Die CD vermittelt eine tolle SF-Atmosphäre: Ihr fliegt durch farbenprächtige Bitmap-3D-Levels und werdet mit Space-Feinden aller Art eingedeckt. Die Grafik ist phantastisch gut gelungen und zeigt, was man mit gekonnten Programmiertricks alles aus dem MCD rausholen kann. Der Spielverlauf fordert schnelle Reaktion, aber auch taktisches Herangehen an die Missionen. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenso heftig, wie die explosive Handlung. Da hilft auch nicht mehr die eingebaute 2-Player-Share-Funktion, in der Ihr Euch die Joypad-Aufgaben mit einem Freund teilen dürft. Die Abschnitte sind sehr groß, außerdem werdet Ihr mit 3D-Spezialeffekten bombardiert. Alles in allem ist Soulstar ein großartiges Erlebnis und allen MCD-Besitzern wärmstens zu empfehlen."

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Shooter

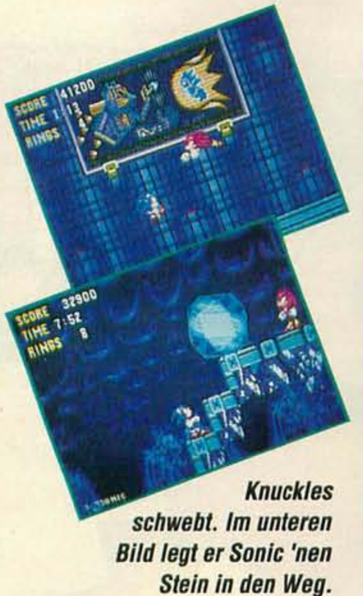
Hersteller: Core Design
Megabit: CD
Testversion: Core Design
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Highscore-Speicherung
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	83%
Soundeffekt:	80%
Grafik:	85%

Spielspaß **84%**




WAHNSINNIGE 4-SPIELER-MEGA-ACTION
EXPLOSIV!
Hurry!
SUPER BOMBERMAN 2™
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
"Geniale Mehr-Spieler-Duelle" – Maniac
"Einfach Bombastisch" – Nintendo Fun Vision
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Hudson Soft ® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
All rights reserved.



Knuckles schwebt. Im unteren Bild legt er Sonic 'nen Stein in den Weg.



Zwischensequenzen mit beiden Helden versüßen das Spielerdasein

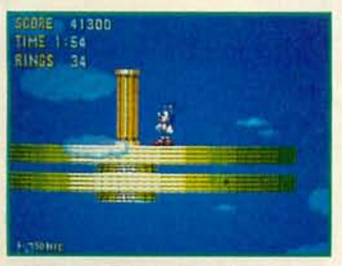
Igel in Blau 3 1/2

Sonic & Knuckles

Als die ersten Gerüchte bezüglich Sonic and Knuckles durch die Mailboxen geisterten, wußte niemand "nichts Genaues nicht". Ich habe mich am Anfang gefragt, ob es sich bei dem neuesten Ableger wirklich um ein eigenes Spiel oder nur um einen Adapter, der in Verbindung mit den vorigen Sonic-Teilen benutzt werden kann, handelt. Beides trifft zu, aber mehr zur Adapterfunktion nachher. Sonic & Knuckles ist in erster Linie der vierte Teil der erfolgreichen Spieleserie rund um Segas Haus- und Hofmaskottchen. Das etwas andere Modul kann so, wie Ihr es kauft, als eigenständiges Spiel gespielt werden. Wie schon bei der Fortsetzung des ersten Sonic-Spiels, als Miles sein Debüt in Sonic 2 gab, gesellt sich im vierten Teil eine neue Spielfigur, nämlich der Ameisenbär Knuckles, dazu. Ganz unbekannt dürfte Knuckles den Sonic-3-Besitzern nicht sein. In diesem Spiel war der Rastafari schließlich auch schon zugegen, konnte aber im Normal-Modus nicht gespielt werden und stand überdies auf der Seite von Dr. Robotnik. Ihr könnt zur Suche nach den üblichen *Chaos Emeralds* entweder mit Sonic oder mit Knuckles antreten. Entscheidet Ihr Euch für Sonic, bleibt alles weitgehend beim alten. Gebt Ihr Knuckles eine Chance, dürft Ihr Euch mit zwei neuen Fähigkeiten vertraut machen, die dieser Charakter mit ins Spiel bringt. Rastaman kann schweben wie Freundin Bubsy und an Wänden hochklettern. Vor allem mit seinen Kletterkünsten ist Knuckles Sonic gegenüber im Vorteil (die Spin-Dash-Attacke beherrscht er übrigens genauso). Auch dieses Sonic-Abenteuer beginnt in einer grünen Hügelzone, durch den Einsatz von Riesenschwammerln geschickt als *Mushroom Hill Zone* getarnt. Weiter geht es durch eine maschinenlastigerere Welt mit dem Namen *Flying Battery Zone*. Die Wüstenlevel der *Sandopolis*-Welt haben bisher noch gefehlt im Landschaften-Sortiment. In den *Lava Reef*-Zonen wird mal wieder der übermäßige Einsatz von Magma vorexerziert. Nach einem Abstecher in der Welt des *verlorenen Palasts* und der *Wolkenwelt,* steht Sonic bzw. Knuckles kopf. In der *Death Egg Zone* müssen nämlich einige Abschnitte auf dem Kopf stehend bewältigt werden. Letzte Station ist die *Doomsday Zone*. Hier muß versucht werden, dem Herrn Doktor die Lichter endgültig auszublasen, was aber wahrscheinlich wieder nicht klappt, denn sonst kann es nächstes Jahr ja kein weiteres Sequel mehr geben. Nach jeder Welt müßt Ihr die Taktik zum Besiegen des obligatorischen Bösniks herausfinden, wobei zum Teil andere Endbosse auftauchen, je nachdem, ob Ihr mit Sonic oder Knuckles spielt. Auch bonustechnisch ist alles beim alten geblieben: Hüpft Ihr durch den fetten goldenen Ring, gelangt Euer Igel in die aus Sonic 3 bekannte 3D Special Stage, passiert Ihr mit mindestens 50 Ringen einen Zwischenspei-



Doktor Robotnik will es diesmal wissen, also zeigt ihm gefälligst, wo Knuckles die Ameisen, beziehungsweise Sonic den Most holt



Hier dreht Ihr Euch mit der Plattform um 360 Grad



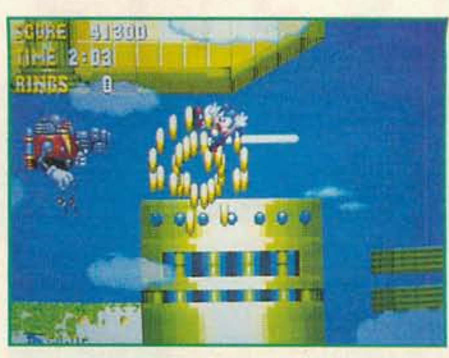
Fast alles ist beim alten geblieben. Die Geister habe ich auch schon mal irgendwo gesehen, wo war das bloß? Hieß die Firma nicht Nintendo oder so?



Die Sandopolis-Welt ist schon in Ordnung...



...dieser Wicht kriegt eins auf die Finger...



...und hier geht Mr. Sonic der Ringe verlustig

cherpunkt, geht es ab zur Bonus-Stage. In den 3D-Stages finden sich auch wieder die Chaos Emeralds. Bei 50 eingesammelten Ringen in jedweder Extra-Stage wartet als Belohnung ein Continue. Seid Ihr gleichzeitig Besitzer eines Sonic 2- oder Sonic 3-Moduls, so könnt Ihr dies auf das Sonic & Knuckles-Modul aufstecken, das hierfür an der Oberseite eine Klappe, ähnlich der des Master-System-Konverters, aufweist. Dadurch wird Sonic 3 zum Riesenmodul "Sonic 3 & Knuckles". Die Level von beiden Modulen werden dann hintereinander gespielt, so als wär's ein einziges Spiel. Hierbei könnt Ihr auch Knuckles zu einem Super-Knuckles umwandeln, und Euch sogar mit Sonic und Knuckles in Hypersonic bzw. Hyperknuckles verwandeln (wahrscheinlich auch in Hypermiles). Durch Knuckles' neue Fähigkeiten werden somit endlich die Stellen in Sonic 3 zugänglich gemacht, bei denen sich der Spieler immer gefragt hat, wie man dort bloß hinkommen soll.



Here we go again! Sonic bleibt Sonic, und wer alle drei Teile kennt, wird mir zustimmen, daß Sonic & Knuckles als Spiel für sich genommen verdammt kalter Kaffee ist, auf technisch hohem Niveau allerdings. Der grüne Hügelanfang hat durchaus Wiedererkennungswert, aber muß das denn schon wieder sein, dieser dreist recycelte Loopingkram auf Schwierigkeitsstufe eins? Auch die ständigen Wiederholungen in den Leveln, ein altes Grundübel der Sonic-Reihe, ist beim vierten Teil nicht ausgemerzt worden. Sandopolis hat mir dagegen ziemlich gut gefallen, auch der Hidden Palace und die Death Egg Zone sorgten am Ende noch für einigermaßen gute Tester-Stimmung. Wer sich diese Weihnachten ein nettes Jump'n'Run für sein Mega Drive zulegen will und von Sonic & Co noch keine Ahnung hat, ist mit Sonic 3 allerdings besser bedient. Dort könnt Ihr wenigstens Euren Spielstand speichern, was bei Sonic und Knuckles ohne Sonic 3 nicht funktioniert. Wer dagegen völlig auf Sonic steht und noch immer keine Ermüdungserscheinungen bei sich festgestellt hat, der darf bei diesem Modul natürlich getrost zugreifen. Sonic-Freaks werden dank der Abwärtskompatibilität aus ihren alten Sonics wieder neuen Spielspaß herausrauskitzeln können.

Die Verkaufspolitik von Sega erscheint mir trotz allem fragwürdig: Die Programmierer von Sonic 3 haben absichtlich Stellen im Vorgänger geschaffen, die erst nach dem Aufstecken von Sonic 3 auf das neue Modul gelöst werden können (es existiert bei Sonic 3 sogar eine ganze Welt, in die man ohne Knuckles bisher nicht gelangen konnte). Sonic & Knuckles zusammen mit Sonic 3 (oder auch mit Sonic 2) ist wirklich ein riesiger Jump'n'Run-Hammer, nur müßt Ihr dann auch doppelt in die Tasche greifen, um das volle Epos genießen zu können. ds



In dieser Stage geht es drunter und drüber (mehr drunter eigentlich)





So sehen die Titelbilder von S 2 und S 3 aus, wenn Ihr Sonic & Knuckles verwendet.
Im Flipper von S 2 taucht jetzt auch Knuckles in der Slotmachine auf

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Megabit: 16
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Adapterfunktion gegenüber vorigen Sonic-Spielen
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	80%
Soundeffekt:	72%
Grafik:	81%

Spielspaß 80%



Ob Elch oder Geist, freundlich gesinnt ist Mickey nur der Pluto



Mein schönster Screenshot von diesem Spiel. Noch Fragen?

Aalglatt

Mickey Mania

Unser aller Lieblingsmäuserich ist schon seit 65 Jahren in allen möglichen Comics und Zeichentrickfilmen als vielbeschäftigter Entertainer unterwegs. Grund genug, Bilanz zu ziehen, wie hier bei *Mickey Mania*, das als Reise durch alle wichtigen Mickey-Filmtitel konzipiert wurde, geschehen. Ihr fangt im Jahre 1928 bei "Steamboat Willie" an. Da die Menschen anno dunnemals noch nicht wußten, was Farben sind, wurde lediglich Mickey bunt gezeichnet (ist ja nicht von gestern), die Hintergründe sind noch in Schwarzweiß gehalten. In der Mega Drive-Version laufen ganz zu Beginn an den Seiten sogar noch die Filmränder entlang und Streifen durchs Bild, wie das in einem authentischen Film aus dieser Zeit üblich ist. Während des ersten Levels schleicht sich dann langsam überall Kolorierung ein – den Rest des Spiels spielt Ihr selbstverständlich in Farbe.

Über die Skelette kann Mickus nur lachen. Ernster wird es dagegen beim Mad Doctor. Der blöde Käfer ganz links ist schon eine Mißgeburt für sich und kostet erst einmal Leben

Mickeys größter Widersacher auf der Reise ins Jahr 1990, bis zum Streifen "Der Prinz und der Bettelknabe", ist wieder Kater Karlo, obschon noch viele andere lästige Gegenspieler tierischer Art, wie auch ein verrückter Doktor, beiseite geräumt werden müssen. *Mickey Mania* ist ein herkömmlicher Seitenscroller. Bei zwei Abschnitten, der Elchjagd und beim rotierenden Turm, wagten die Programmierer nichtsdestotrotz einen Ausbruchsversuch aus dem "Schema F". An Stelle des Elchs ist in einer früheren Version noch eine Rieseneiche hinter Mickey hergerannt. Die auf dem Boden verstreuten Äpfel konnte man dort aufsammeln und auf den Baum werfen, damit dieser verlangsamt wird. Im fertigen Spiel ist die Eiche durch einen Elch ersetzt worden, die Äpfel sind geblieben und machen Euch jetzt schneller, wenn Ihr sie aufnehmt. Besagten Turm müßt Ihr hinaufeilen, da die von unten ansteigende Lava Mickey abzufackeln droht. Der Weg windet sich außen am Turm entlang; dieser dreht sich mit, wenn Ihr Euch bis zur Tür hochschlängelt. In der Mega Drive-Version findet das Turmlevel gleich noch einmal Verwendung. Da dürft Ihr dann von oben nach unten traben, ohne den Lavazusatz. Ansonsten lauft Ihr immer von links nach rechts zum Levelausgang, verschiebt ab und zu ein paar Gegenstände, die als Podeste dienen, schwingt an Seilen über Abgründe oder löst ein Minirätsel, indem Ihr z.B. drei verschiedene Chemikalien in einer bestimmten Reihenfolge in ein Gefäß füllt, um dann am Levelende auf eine Mickey-Figur aus einer bestimmten Filmepisode zu treffen. Gegner erledigen sich durch einen Sprung aufs werte Haupt oder mit einem gezielten Schuß von Mickeys Murmeln. Die ängstlichen Sonys sprechen in der Produktinfo zwar nur von "Feinde neutralisieren", ich aber sage Euch: Mickey tötet. Wenn Ihr's nicht glaubt, dann fordert doch mal schnell Eure Freunde zu einer Murmel-







Die Feindlinge sind in diesem Spiel ganz schön wehleidig (oben).

In diesem Level werden Erinnerungen an den Vorgänger wach.





Ein frühes Bild aus "Steamboat Willie". Nur die Maus ist bunt.



Diese Szene spielt hingegen schon in der Neuzeit. Feurioh!

schlacht heraus, und diskutiert dann hinterher mit denen, die noch können (hä, hä), die Harmlosigkeit eines derartig hinterhältigen Waffensystems. Bis zu 99 Stück der gemeingefährlichen Kügelchen könnt Ihr sammeln; sind alle verbraucht, hilft nur noch springen. Mickey Mania ist eines der wenigen Spiele, bei dem die Rücksetzpunkte fast immer an der Stelle liegen, an der Ihr verstorben seid. Das ist erfreulich. *ds*





Im Bonuslevel balanciert das Mäuseviech bei schlechtem Wetter auf wackeligen Kisten gen Himmel

„ Die Zusammenarbeit mit den Animationskünstlern von Disney Soft (wie schon bei Dschungelbuch oder Lion King) hat sich auch hier voll ausgezahlt. Mit der Retrospektive zu Mickeys Geburtstag ist ein grafisch und technisch perfekt inszeniertes Sequel zu den bisherigen Mickey Maus-Titeln entstanden. Grafisch bezaubert vor allem der Schwarzweißanfang, der aber auch die einzige wirklich innovative Idee des Moduls darstellt. Alles andere ist schon dutzendmal dagewesen. Das vermeintlich neue Element mit dem Wechsel der Perspektive während der Elch-Jagd, wo Mickey auf den Spieler zurennt, war spätestens schon in der Schlittenfahrt der Schlümpfe enthalten und ist bei Mickey Mania ebenso langweilig wie bei den blauen Gnomen. Der drehende Turm wird zwar von Sony für revolutionär gehalten, ist aber bereits seit Nebulus oder Castlevania kalter Kaffee und taucht in der Mega Drive-Fassung zu allem Überfluß gleich zweimal auf. Die Steuerung funktioniert auf beiden 16-Bitern ordentlich. Manchmal vollführt Mickey allerdings einen ungewollten Doppelsprung, den ich bei der SNES-Version als ärgerlicher empfunden habe, wie beim MD. Manche Hindernisse sind jeweils unterschiedlich designt und einige 3D-Effekte kommen auf dem Mega Drive weniger spektakulär rüber. Das waren aber auch schon die Unterschiede zwischen den Versionen beider Systeme. Die Musik lehnt sich meistens an die Themen aus den Originalfilmen an. Mir hat sie überwiegend gut gefallen, Robzäng gar nicht, und unsere Uli meinte, daß sie gut zu Bomberman passen würde; ja so unterschiedlich sind eben Musikgeschmäcker. Ich hatte mich wirklich gefreut auf die fertige Testversion von Mickey Mania, war aber eher schokkiert über das simple Spielprinzip, nach all den Vorschußlorbeeren in der Branche. Mystic Quest und Quackshot muß man vorantreiben, nicht nur aufwärmen. Eine Mörder-Grafik macht alleine noch kein Spitzenspiel aus. Auch das doofe Auf-die-Uhr-Geglotze der Maus, wenn Ihr sie ein Weilchen nicht bewegt, kommt völlig Stulle. Earthworm Jim, der hat vielleicht mal Pausenanimationen auf dem Kasten! Nää, nen Classic kriegt der olle Mäuserich dafür keinen. Der letzte Satz im Abspann lautet sogar, daß man das Spiel gleich zweimal kaufen soll, wenn es einem gefallen hat – Frechheit! “





Systemvergleich: Mickey köchelt auf dem SNES (oben), explodieren tut das Gebräu dann in der MD-Version (unten)

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sony
Megabit: 16
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: ?
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	70%
Soundeffekt:	56%
Grafik:	89%

Spielspaß 78%

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Sony
Megabit: 16
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: ?
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	68%
Soundeffekt:	50%
Grafik:	89%

Spielspaß 79%

MEGA DRIVE



Yakko schwingt den Hammer und schon fackelt die Lunte ab



Den bombenwerfenden Bullen erledigt Wakko im Frontalangriff.

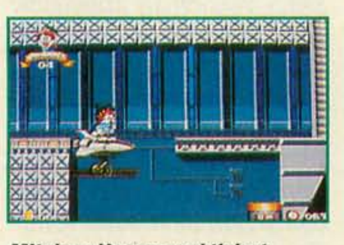
Trio Infernale

Animaniacs

Im Gegensatz zur SNES-Version, die ein reinrassiges Jump'n Run darstellt, bietet die Mega-Drive-Version Team-Rätselspaß a la *Lost Vikings*. Jeder Charakter hat bestimmte Fähigkeiten, die Ihr gezielt einsetzt. So ist z.B. nur Wakko stark genug, um Gegenstände wegzuschieben oder zu ziehen. Yakko schwingt dafür einen dicken Holzhammer, mit dem er z.B. die Lunten von Bomben zündet oder Steinblöcke zertrümmert. Die kleine Dot dagegen bezaubert mit Charme: Haucht sie Widersachern ein Herzchen entgegen, räumen sie liebestrunken den Weg, dienen als Leiter oder helfen sonstwie. Während die drei Helden in der SNES-Version öfters einzeln auftreten, arbeiten sie in der Mega-Drive-Version grundsätzlich im Team. Auch die Anzahl der Leben bezieht sich immer auf alle drei Figuren zusammen. Drei Schwierigkeitsgrade bedeuten hier übrigens nicht drei unterschiedlich anspruchsvolle Spielniveaus, sondern lediglich unterschiedliche Extraleben: Auf "Hard" gibt's nur ein Leben, während "Easy" deren fünfe bereithält – das Spiel selbst bleibt jedoch identisch. Am Ende eines Levels gibt's wie in der SNES-Version Zugangscodes aus neun Animaniac-Gesichtern.



Diese Bootspartie ist nichts für Nichtschwimmer



Mit dem Hammer aktiviert Yakko den Button rechts und ein Raumschiff erscheint

Unter dem Grabstein verbirgt sich allerhand Rätselhaftes

geht so

„Keine Frage, die Mickey-Mouse-ähnlichen Kerlchen sind ausgesprochen niedlich animiert und für Mega-Drive-Niveau bieten die verschiedenen Filmstudio-Stages ordentliche Grafikkost. Trotzdem wirkt alles recht brav und unspektakulär. Dem witzigen Trio fehlen einfach abgedrehte Ideen à la Earthworm Jim. Im Vergelich zur ultraharten SNES-Version könnte der Rätselspaß theoretisch was für jüngere Spieler sein. Doch nach kurzer Spielzeit stellt sich heraus, daß die meisten Rätsel sich nur durch Try-and-Error lösen lassen. Da dies ständig mit dem Verlust der raren Zusatzlebenverbunden ist, müßt Ihr Euch immer wieder über gleiche Wege zur entsprechenden Stelle durchackern. Für meinen Geschmack gibt's viel zu wenig Rücksetzpunkte und selbst im Easy-Mode viel zu wenig Continues. Die Kollisionsabfrage und Steuerung reagiert längst nicht so sensibel wie auf dem SNES, was den Frust bedenklich schnell steigen läßt. hu“

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätseln
Hersteller: Konami
Megabit: 8
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Levelcodes

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	63%
Soundeffekt:	61%
Grafik:	75%

Spielspaß 72%



Der flammenspeiende Dracula ist ein Fall für Dots Küßchen...



VISUAL GAMES

neu ERÖFFNUNGSANGEBOTE neu

Super Nintendo

Titel	Preis
Konsole dt.	199,90
Donkey Kong Country	149,90
Impossible Mission	139,90
Pitfall Harry	149,90
Mortal Kombat II	149,90
Stunt Race FX	129,90
Vortex FX	149,90
Dragon	139,90
Mickey Mania	139,90
Jungle Book	139,90
Sparkster	129,90
Virtua Bart	139,90
Final Fantasy III	159,90
Brain Lords	149,90
Illusion Of Gaia	159,90
Street Racer	129,90
Super Metroid	109,90
Incr. Hulk	139,90
Chaos Engine	129,90

Über 1000 weitere Titel auf Lager

Titel	Preis
Young Merlin	79,90
Dr. Franken	69,90
Run Saber	69,90
Space Ace	69,90
Jurassic Park	79,90
Bomberman	69,90
Ch. World Cup Soccer	79,90
Zombies	69,90

Mega 32X

Titel	Preis
Konsole	399,90
Virtua Racing Deluxe	149,90
Boom	149,90
Motocross	139,90
Star Wars Arcarde	139,90
Art Of Fighting	129,90

Mega CD

Titel	Preis
Konsole	469,90
Battle Corps	109,90
Chuck Rally	129,90
Dragon Lore	99,90
Formula I Racing	109,90
Heart Of The Alien	119,90
Mega Race	99,90
Ecco II	129,90
Brutal	129,90
Jurassic Park	109,90
Links	129,90
Markos Magic	139,90
Rebel Assault	129,90
Soul Star	129,90
Tomcat Alley	109,90
Harrier	119,90
Shadow o. t. Beast II	119,90
Fifa Soccer	109,90
Mickey Mania	119,90
Star Wars Chess	99,90
Mortal Combat	109,90
Thunderhawk	109,90

Mega Drive

Titel	Preis
Konsole dt.	199,90
Mortal Kombat II	139,90
Dragon	119,90
Jungle Book	119,90
Earth Worm Jim	149,90
Super Streetfighter II	139,90
Sparkster	99,90
Dynamite Headdy	119,90
Sonic & Nuckles	119,90
Silvester & Tweety	119,90
Beavis & Butthead	129,90
Mickey Mania	139,90
Ballz	99,90
Tiny Toon II	119,90
Tazmania II	119,90
Jurassic P. Rampage	129,90
Shaq-Fu	129,90
Virtua Bart	129,90
Sonic III	129,90
Animaniacs	119,99
Ecco The Dolphin II	129,99

Bonussystem: Bei 5 gekauften Spielen 1 umsonst !

Titel	Preis
Rocket Knight Adv.	69,90
Zombies	69,90
B.O.B.	49,90
Double Clutch	49,90
Agassi Tennis	49,90
Ex-Mutants	49,90

3DO

Titel	Preis
Konsole PAL	999,90
Guardian War	129,90
Magic Carpet	119,90
Mega Race	109,90
Road Rash	119,90
Slayer	129,90
Shock Wave	119,90
Burning Soldier	129,90
Way Of The Warrior	129,90
Space Shuttle	119,90
Mad Dog II	129,90
Sherlock Holmes	99,90
Soccer Kid	99,90
Fatty Bear	129,90
Waialae Golf	129,90
Woody Woodpecker I	49,90
Woody Woodpecker II	49,90
Woody Woodpecker III	49,90
Star Control II	129,90
Dennis Miller	99,90
Twisted	99,90

Jaguar

Titel	Preis
Konsole	599,90
Alien VS. Predator	139,90
Checkered Flag	149,90
Hardball III	129,90
Club Drive	129,90
Tempest 2000	159,90
Tiny Toon	129,90
Kasumi Ninja	149,90

ZUBEHÖR FÜR ALLE SYSTEME AUF ANFRAGE ERHÄLTLICH



Bürozeiten: Mo.-Fr. 9.00-19.00 · Versand per Nachname · Vorbestellungen möglich · Blitzservice · Bestellungen bis 14.00 gehen am selben Tag raus · ab DM 250.- versandkostenfrei · Versandkosten per Post DM 7.-/NN. · Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten

BARKLEY SHUT UP AND JAM!

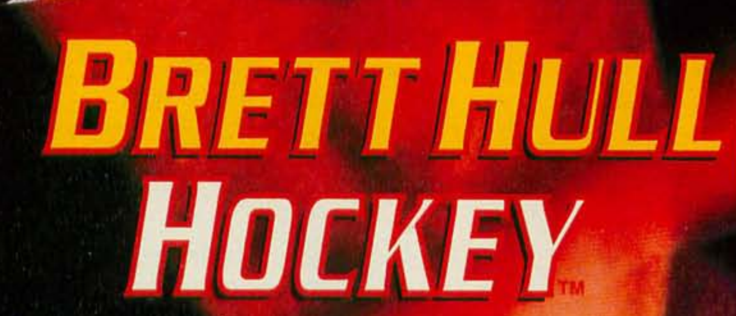








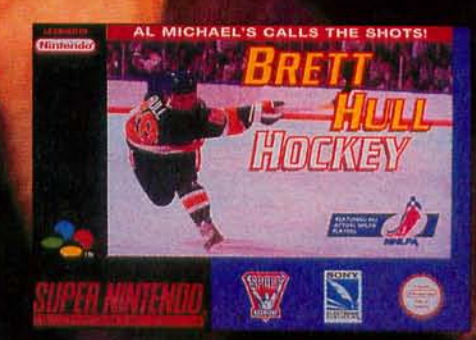
- Streetball live auf dem Super Nintendo!
- Die heißesten Wettkämpfe in einer superschnellen Umsetzung für bis zu vier Spielern.
- Mit zahlreichen Optionen und realitätsnahen Animationen.





BRETT HULL HOCKEY™

- Mit Rotoscope-Animation und digitalisierten In-Game-Kommentaren.
- Eishockey spielen wie beim NHL mit Brett Hull.









NFL
TROY AIKMAN
FOOTBALL





TROY AIKMAN





TOUCH DOWN!



SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
TRADEWEST



ESPN
BASEBALL
TONIGHT





EAST



CENTRAL
ST. LOUIS
CHICAGO
PITTSBURGH
HOUSTON
CINCINNATI





HOME RUN!
ESPN SportsCenter

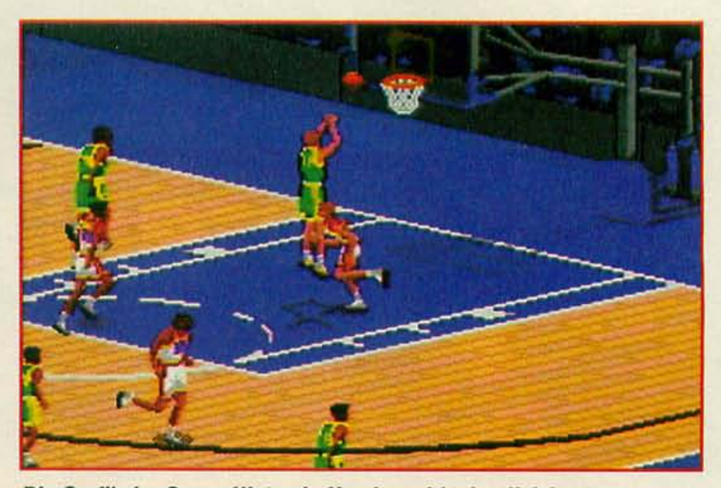


SONY
IMAGESOFT

MEGA DRIVE



In Zeitlupe schaut Ihr Euch die schönsten Dunks noch mal an



Die Grafik der Super-Nintendo-Version wirkt deutlich bunter

Schrempf mal wieder

NBA '95

So ziemlich jede Regel läßt sich ein- und ausschalten

Bei *NBA'95* hat EA ausnahmsweise mal nicht einfach nur den Vorgänger *NBA Showdown* verbessert, sondern ein völlig neues Programm entwickelt. Die isometrische Grafik, die wir schon von *FIFA Soccer* kennen, sorgt für deutlich mehr Spielübersicht. Vor dem Match stehen eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten zur Verfügung. So ziemlich jede Basketballregel läßt sich ein- und ausschalten, je nachdem, wie realistisch Ihr es gerne hättet. Es gibt einen Arcade- und Simulationsmodus, Freundschaftspiele dürft Ihr ebenso austragen wie eine komplette NBA-Saison mit 82 Spielen pro Team, wobei jede Mannschaft aus den aktuellen Spielern besteht. Im Liga-Modus tretet Ihr nur zu den Matches an, zu denen Ihr Lust habt, ansonsten überlaßt Ihr das Vergnügen dem Computer. Während des eigentlichen Spiels kontrolliert Ihr im Angriff immer den ballführenden Spieler, in der Defensive wählt Ihr per Druck auf die B-Taste den Recken, der dem Ball am nächsten steht. Durch die 3D-Ansicht habt Ihr im Vergleich zum Vorgänger deutlich mehr Platz auf dem Spielfeld, traumhafte Paßspiele sind ebenso möglich wie coole Dribblings. Während des Spiels blendet der Computer ständig aktuelle Statistiken ein und in der Halbzeitpause erscheint ein Vergleich der wichtigsten Spieler. *rz*

Nach jedem Viertel gibt's kurze Statistiken



„Die Entwickler von NBA'95 haben wirklich an alles gedacht. Durch die umfangreichen Option-Menüs kommen auch Anfänger bald auf ihre Kosten, denn störende Regeln und Schiedsrichter lassen sich einfach ausschalten. Im Vergleich zu NBA Showdown spielt sich NBA'95 deutlich schneller und die neue Perspektive sorgt für deutlich mehr Überblick. Die Animation der Spieler kann zwar nicht mit NBA Jam mithalten und die Dunkings wirken immer noch etwas lahm, aber Acclaims Modul ist ja auch eher als Action-Game angelegt, während EA eine möglichst realistische Simulation erreichen wollte."

In der Halbzeit vergleicht der Computer die wichtigsten Spieler

System: Super Nintendo
Spieletyp: Basketballsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Megabit: 12
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	72%
Soundeffekt:	70%
Grafik:	73%

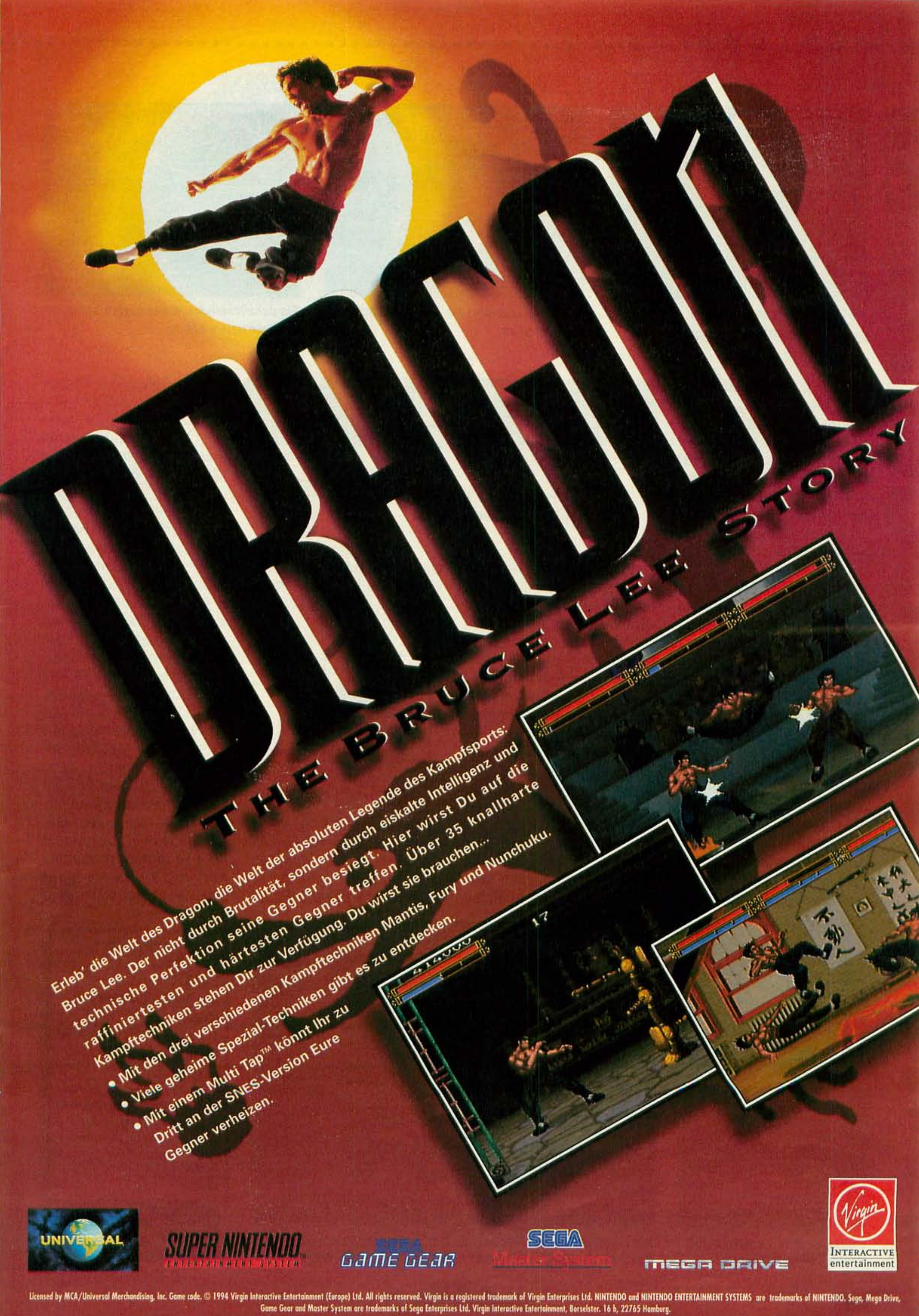
Spielspaß 82%

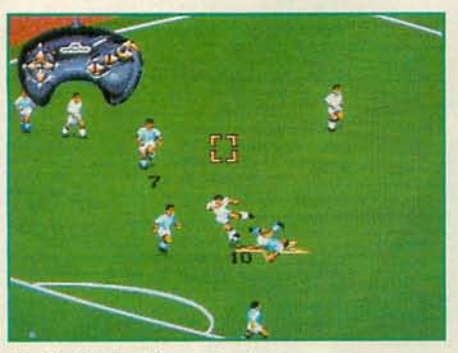
System: Mega Drive
Spieletyp: Basketballsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Megabit: 12
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	72%
Soundeffekt:	70%
Grafik:	71%

Spielspaß 82%

SUPER NINTENDO


DRAGON
THE BRUCE LEE STORY
Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports:
Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und
technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die
raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte
Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...
• Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
• Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
• Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu
Dritt an der SNES-Version Eure
Gegner verheizen.
UNIVERSAL
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
GAME GEAR
SEGA
Master System
MEGA DRIVE
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. Game code. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. NINTENDO and NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMS are trademarks of NINTENDO. Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Virgin Interactive Entertainment, Borselster. 16 b, 22765 Hamburg.



Ein harter Zweikampf nahe am gegnerischen Strafraum in Zeitlupe



Kaiserslautern führt die Tabelle nach sechs Spieltagen an



Ein unhaltbarer Schuß des Bayern-Stürmers ins linke untere Eck

Noch ein Tor

FIFA Soccer '95

Video Games Classic

Nach dem Riesenerfolg von *FIFA Soccer* letztes Jahr war es klar, daß EA einen Nachfolger veröffentlichen würde. Die 95'er Version bietet als wichtigste Neuheit einen Liga-Modus, bei dem Ihr an der Meisterschaft neun verschiedener Länder teilnehmen könnt, darunter auch Deutschland, England, Brasilien und die USA. Jede Liga besteht aus aktuellen Teams mit fiktiven Spielern. In der Bundesliga tretet Ihr wie beim Vorbild zu insgesamt 34 Spielen an, nach jedem Match erscheint die neueste Tabelle. Verletzte Spieler fehlen unter Umständen über mehrere Spieltage, leider könnt Ihr keine neuen Fußballer einkaufen (vielleicht bei FIFA'96). Natürlich dürft Ihr auch bei Freundschaftsspielen die Teams frei wählen, so ist zum Beispiel ein Match zwischen Bayern München und der deutschen Nationalmannschaft ebenso möglich wie ein Treffen zwischen Luxemburg und dem FC Liverpool. Am Spiel selbst hat sich nicht viel verändert. Die geniale Perspektive wurde natürlich ebenso übernommen wie die ausgezeichnete Animation der Spieler. Vor Freistößen nahe des gegnerischen Strafraums erscheint am unteren Bildschirmrand ein Menü, aus dem Ihr unterschiedliche Varianten auswählen könnt. Der Computer spielt deutlich besser als bei *FIFA Soccer*, mit intelligentem Paßspiel läßt er sich aber dennoch bezwingen. Die Schiedsrichter pfeifen sehr streng, bei Fouls von hinten gibt's öfters mal einen Platzverweis. Die eingebaute Batterie speichert bis zu vier Spielstände ab. rz



„Zum Glück haben die Entwickler von FIFA'95 den Liga-Modus eingebaut, denn ansonsten wäre dieses Modul eine Frechheit. Es hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas geändert, Grafik und Sound sind fast identisch. Der Computer spielt zwar etwas besser, aber dafür 120 Mark hinblättern? Aber wie gesagt, der Liga-Modus macht alles wett, denn es macht einfach unheimlich viel Spaß, mit dem Lieblingsteam eine komplette Bundesliga-Saison durchzuspielen. Wenn es jetzt noch eine Option gäbe, mit der man die Spielernamen verändern könnte, dazu noch Torschützenlisten und Statistiken wie bei NHL'95, wäre die Wertung noch besser ausgefallen. Aber das haben sich die Programmierer wohl fürs nächste Jahr aufgehoben. Falls Ihr das erste FIFA Soccer schon besitzt, solltet Ihr Euch vor dem Kauf des neuen Moduls kräftig nachdenken, denn wenn Euch der Liga-Modus nicht so wichtig ist, kauft Ihr im Prinzip das gleiche Modul nochmal.“

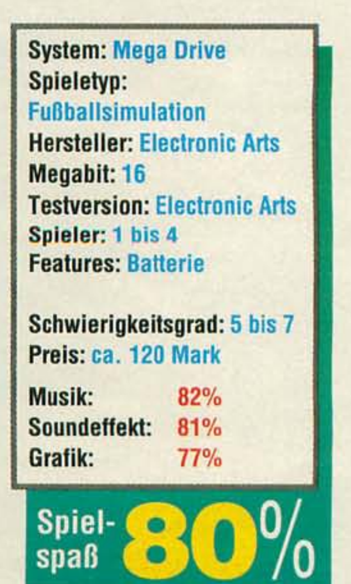




Blackburn hat im Vergleich das deutlich bessere Team



Die Bayern führen zur Halbzeit mit Eins zu Null gegen den HSV. Wenn sie doch in der Bundesliga auch so gut spielen würden.



System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Megabit: 16
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	82%
Soundeffekt:	81%
Grafik:	77%

Spielspaß 80%

Vortex ist da!

VORTEX

SUPER FX



Tritt ein in die neue Dimension des Videospiels! Als futuristisches Morphing Battle System mußt Du die schwarzen Truppen bekämpfen, um den Frieden wiederherzustellen. Ein polygones Abenteuer mit dem **Super FX Chip** und genialem Techno-Sound!

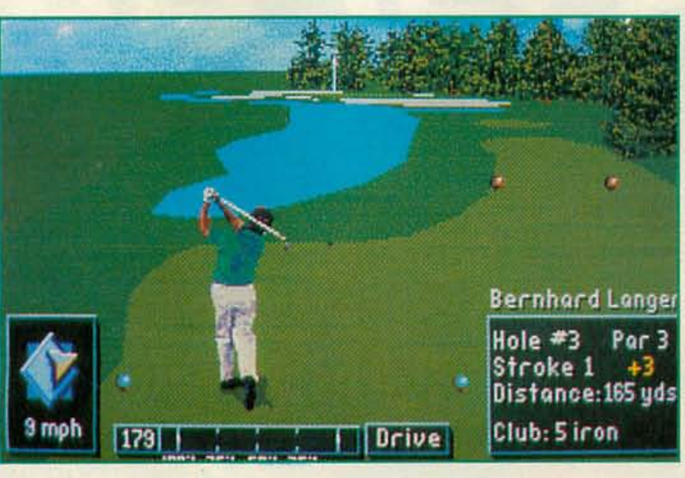




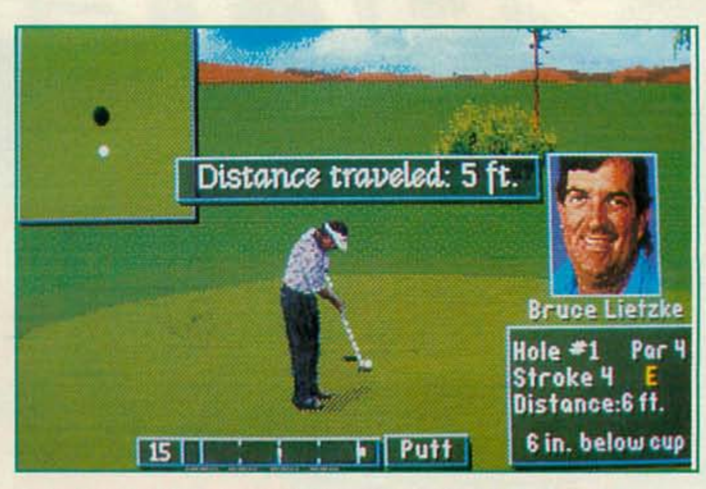
SONY



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Beeindruckend sind die räumliche Tiefe und die Proportionen im Spiel



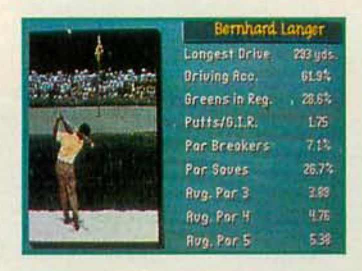
Sobald Ihr das Grün am Loch erreicht, erscheint ein Radarbild

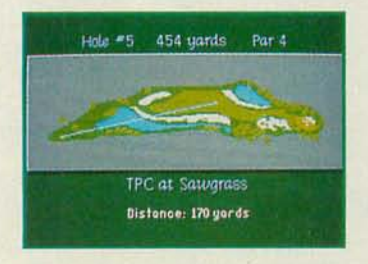
Aller guten Dinge...

PGA Tour Golf 3

VIDEO GAMES CLASSIC

PGA 2 setzte Maßstäbe, was Spielbarkeit, Ballgefühl und Atmosphäre anging. Die European Tour war genau das gleiche Spiel, nur auf europäischen Golfplätzen und mit Euro-Golfern. Stellt sich natürlich die Frage, was sich in Teil 3 im Vergleich zu den Vorgängern geändert hat. Sehr viel ist es nicht. Die Bewegungen der Spieler wirken jetzt natürlicher als vorher, die Wartezeiten beim Zoomen oder Nachladen wurden optimiert, bei allen Menüs und Statistiken bieten fein digitalisierte Bilder was fürs Auge. Acht neue Kurse warten auf den Digitalgolfer. Bevor der zum ersten Mal den Rasen betritt, sucht er sich sein Lieblingsset an Golfschlägern zusammen oder schlüpft gleich in die Rolle eines Prominenten. Nichts geändert hat sich an der Schlagtechnik per Kraftbalken. Beim Chip oder Putt hilft PGA 3 mit dem ebenfalls bekannten 3D-Gitter, das sich frei drehen läßt und auf Bodenunebenheiten in Lochnähe hinweist. Stets schlägt der Computer ein passendes Werkzeug vor. Könner nutzen außerdem ein neues Spezialmenü, über das sie den Ball je nach Lage hoch, tief, links oder rechts anspielen und ihn so anschneiden, stoppen oder nachlaufen lassen können. *hu*

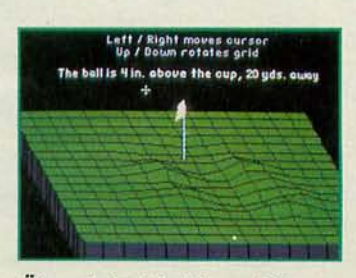




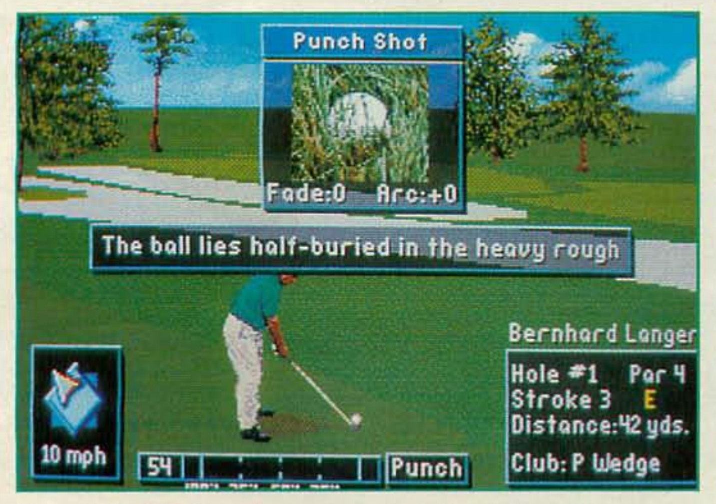
Oben animiertes Spielerportrait, unten das Grün im Überblick



„Wer schon PGA Tour Golf 2 oder die European Tour besitzt, der hat's wirklich schwer: Revolutionär sind die Änderungen zur Vorversion nämlich nicht, sie stellen lediglich ein Update auf aktuelle technische Möglichkeiten dar. Andererseits bietet die neue Version ausgesprochen nette Neuerungen wie das Infomenü zur aktuellen Lage des Balls mit der Chance zum Anschneiden, Chippen oder Punchen. Allerdings konnte ich in der Praxis keine großen Unterschiede zwischen einem normalen Abschlag (Ball in der Mitte angespielt) und z.B. einem tief angespielten Ball erkennen (Ball müßte durch Rückwärtsdrall nach dem Aufschlag sofort liegenbleiben, bzw. sogar ein Stück zurücklaufen). Wer noch nie ein Golfspiel probiert hat, für den dürfte mit PGA 3 ein Schlüsselerlebnis fällig sein. Für mich ist Version 3 wieder die beste Golfsimulation überhaupt!“



Über ein frei drehbares Gitter gibt's Geländeinformationen



Etwas für Golf-Profis: Infos zur Lage des Balls auf dem Grün

System: Mega Drive
Spieletyp: Golfsimulation

Hersteller: Electronic Arts
Megabit: 16
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	28%
Soundeffekt:	46%
Grafik:	74%

Spielspaß 86%

Was heißt hier Jugendschutz?

Für uns als Fachmagazin bedeutete die rasche Indizierung von Acclaims Blutorgie, daß wir unsere gerade fertiggestellte VG 11/94 einstampfen und mit allerhand Veränderungen nochmal neu drucken mußten. Wir hatten ursprünglich einen ausführlichen Testbericht für alle Systeme sowie jede Menge Tips und allerhand Anzeigen im Heft, in denen das Spiel in irgendeiner Weise auftauchte. Daß bei den Freaks allergrößtes Interesse an MK2 bestand, darüber bestand überhaupt kein Zweifel: *Mortal Kombat 2* war eindeutig das meistgefragte Spiel der letzten Monate. Seit Anfang September galten 90 von 100 Anrufen unserer regelmäßigen Telefon-Hotline dem Prügel-Schocker, auf unseren Mitmachkarten stand er fast immer ganz oben auf der Liste. Jetzt wird sich mal wieder so mancher fragen, wie die Indizierung zustande kam und was sie eigentlich bedeutet.

Wer Juristen zum Thema Jugendschutz und Spielesoftware befragt, wird mit Erstaunen feststellen, daß zwischen dem rein rechtlichen Sachverhalt und der Realität im Handel teilweise erhebliche Differenzen bestehen. Konsequenterweise dürfte jedes Spiel mit Filmsequenzen ohne Altersklassifizierung erst ab 18 verkauft werden, denn das Jugendschutzgesetz sieht eindeutig vor, daß "...Videofilme und ähnliche Bildträger" ausnahmslos einer Altersklassifizierung zu unterziehen sind. Ähnliche Bildträger im Sinne des Gesetzes können jedoch auch CDs oder Spielmodule sein. Eine Freiwillige Selbstkontrolle (FSK) wie für die Filmwirtschaft gibt es für die Spieleindustrie noch nicht, sieht man einmal vom Modellversuch der Berliner USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) ab. Als Folge der Handhabung in der Praxis gelangen auch sozialethisch bedenkliche Spiele wie *Mortal Kombat* völlig ungefiltert direkt in Kinderhände – denn wo kein Kläger, da kein Richter.

Als einzige Kontrollinstitution bleibt derzeit die BPS, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Wie der Name schon verrät, sichtet dieses Bundesamt Druckerzeugnisse und anderen Formen von Medien auf jugendgefährdende Inhalte. Stellt es fest, daß ein Spiel, ein Film oder ein Printmedium gewaltverherrlichende, rassistische, pornographische und diskriminierende Darstellungen oder Schilderungen etc. zum Inhalt hat, verhängt es die sogenannte Indizierung. Ein indiziertes Produkt darf nicht mehr frei verkauft und beworben werden. "Bewerben" bedeutet nicht nur Inserate drucken, sondern auch testen, einen Artikel mit Bildern veröffentlichen etc.



Mortal Kombat 2, das dürfte sich herumgesprochen haben, wurde von der BPS vom Markt geholt. Aus aktuellem Anlaß daher ein Sonder-Forum mit einer Reihe von Gedanken zum Themenkomplex "Gewalt, Gesellschaft und Geschäft", die an dieser Stelle durchaus ungewöhnlich sind.

Was bedeutet die Indizierung?

Die Bundesprüfstelle BPS darf jedoch ausschließlich aufgrund einer konkreten Anzeige aktiv werden, die zuvor bei einem Jugendamt eingegangen sein muß. Doch bis dahin ist das Kind in der Regel längst in den Brunnen gefallen, sprich, das entsprechende Spiel ist meist seit Wochen und Monaten im Handel. Noch nachdenklicher stimmt die Kluft zwischen der schönen Theorie vom Jugendschutz bzw. den nackten Bestimmungen und der tatsächlichen Praxis, nimmt man einmal die konkrete Handhabung bei der Veröffentlichung jugendgefährdender Inhalte unter die Lupe. Dazu ein Beispiel: Zwei Fachmagazine bereiten ähnliche Beiträge über ein Spiel vor, das zu diesem Zeitpunkt noch nicht indiziert ist. Beide Magazine planen ihre Artikel für Ausgaben, die im selben Monat am Kiosk liegen werden – mit einem Unterschied: eines der Hefte erscheint 14 Tage vor dem Konkurrenten. Plötzlich wird die Indizierung des Spiels bekannt. Das erste Magazin kann nachweisen, daß die Indizierung erst nach dem Druck erfolgte und darf unbehelligt an den Kiosk. Das zweite Magazin hat später gedruckt und muß den Artikel aus dem Heft nehmen bzw. neu drucken, um sich nicht strafbar zu machen. Der konkrete Effekt: Während das eine Heft die Konsequenzen der Indizierung in vollem Umfang tragen muß, liegt das andere ungeschoren am Kiosk und verkauft quietschvergnügt jugendgefährdende Inhalte, selbst wenn Schilderung und Aufmachung noch viel auffälliger und drastischer sind als beim Magazin, das zurückziehen mußte. Aus der Idee vom Jugendschutz wird in der Praxis also kaum mehr als ein staatlicher Eingriff ins Konkurrenzgefüge. Konsequenterweise müßte jeder Verlag Gefahr laufen, nach Indizierung eines Spiels seine Hefte zurückziehen zu müssen, gleichgültig, ob sie vor oder nach Indizierung gedruckt wurden. Dann würden sowohl bei den Herstellern wie der Fachpresse ganz andere Überlegungen stattfinden und ein potentieller Indizierungskandidat erst gar nicht mehr redaktionell berücksichtigt werden.

Konstruktive Richtlinien für Eltern zum Videospiel-Kauf oder konkrete Altersempfehlungen kommen derzeit nicht aus der Spielindustrie. Ansätze gibt es neuerdings, z. B. tauchen auf Spielpackungen von Sega USA neuerdings Altersempfehlungen auf. Sie sind jedoch unverbindlich. Ein Spiel, das ab 18 klassifiziert wäre, könnte hier trotzdem jeder kaufen. *Mortal Kombat 2* wäre in USA nicht nur nicht indiziert, sondern mit einer Altersempfehlung "ab 16" versehen - die Toleranzgrenzen sind unterschiedlich. Informationsversuche, wie die regelmäßigen Schriften der Bundeszentrale für Politische Bildung, können nur einen Bruchteil des Spielemarktes erfassen und erreichen nur einen verschwindend kleinen Teil der Erziehungsberechtigten.

Andererseits ist es verfassungsrechtlich nicht möglich, der BPS ein selbständiges Aktionsrecht einzuräumen: Der Vorwurf der staatlichen Zensur und der Beschneidung des Rechts auf freie Meinungsäußerung sowie der Pressefreiheit wäre gerechtfertigt. Mit einer Anzeige ist ein Spiel allerdings noch nicht automatisch indiziert. Die BPS prüft die Stichhaltigkeit der Anzeige und entscheidet erst dann.

Durch den Umstand der Anzeigepflicht und die damit verbundene Unregelmäßigkeit bei Prüfungen bleibt die Arbeit der staatlichen Prüfstelle für viele undurchsichtig und schwer nachvollziehbar. Bei genauer Analyse ist es auch alles andere als einfach, eine klare ethische Grenze zwischen indizierungsgefährdeten und tolerierbaren Inhalten zu ziehen. Beispielsweise gilt ein Spiel als bedenklich, wenn darin Menschen oder intelligente Lebewesen vom Spieler so bekämpft werden, daß sichtbar Blut fließt oder Leichen(teile) liegenbleiben. Färben die Programmierer das Blut der "Opfer" lediglich grün, blau oder sonstwie unnatürlich ein, genügt in der Regel eine Bemerkung in der Anleitung, es handele sich dabei um Mutanten, Roboter oder Außerirdische, um das Spiel der Indizierung zu entziehen. Falls die Gegner nach dem Kill flimmernd wie von Geisterhand verschwinden und nicht als Hackfleisch liegenbleiben, gibt sich die BPS oft auch zufrieden.

Wer bestimmt die Grenzen?

Damit stellt sich die zentrale Frage der gesamten Gewaltdiskussion: Wer legt die ethischen Grundlagen für Toleranzgrenzen fest? Ist es die Schmerzgrenze der Öffentlichkeit? Der gesellschaftliche Druck? Ist es das persönliche ethische Empfinden der BPS-Mitarbeiter? Ist es die Kirche oder eine andere übergeordnete Institution? Oder sind es die amerikanischen oder japanischen Hersteller mit ihrer gewaltigen wirtschaftlichen Macht? Prägt letztendlich gar der Dollar unser ethisches Empfinden? Man hat zwar oft das ungute Gefühl, daß viele Dinge eigentlich zu weit gehen, *doch im* Fernsehen, auf der Straße, im täglichen Leben sind sie längst zur Gewohnheit geworden. Bei Computer- und Videospielen kommt erschwerend hinzu, daß der Löwenanteil neuer Produkte aus dem englischsprachigen oder japanischen Kulturkreis stammt.

Multikulturelle Einflüsse

In beiden Kulturen geht man jedoch speziell mit dem Gewaltthema weitaus toleranter um als in Deutschland. Gleichzeitig läßt sich nicht wegdiskutieren, daß die – seinerzeit ach so geächteten – Nachkriegs-Importschlager Coca Cola, Kaugummi, Blue-jeans und Rock'n'Roll längst auch nicht mehr aus deutschen Köpfen wegzudenken sind und, von einer Minderheit abgesehen, auch längst nicht mehr als kulturelle Bedrohung empfunden werden. An die Stelle der Blue Jeans sind neue Multikulti-Importe getreten, beispielsweise Videospiele. Werden Gewaltdarstellungen, die heute sofort zur Indizierung führen, den BPS-Beamten in zehn Jahren nur noch ein müdes Lächeln abringen?

Für die Kids von heute ergibt sich exakt das gleiche Problem, mit dem sich vor 40 Jahren die lederjackentragenden James-Dean-Jünger konfrontiert sahen: Ausgerechnet jene Kulturimporte, die sie bewunderten, schätzten und imitierten, stießen hierzulande auf heftige Ablehnung und allerlei moralische Bedenken. Wer sich heute von klein auf seine Idole bei Rappern, Skateboardern und Street-Gangs sucht, der wird mit den ethischen und kulturellen Vorstellungen seiner Eltern oder Lehrer so seine Probleme haben. Dies ist als Phänomen des Generation Gap ja auch völlig natürlich. Und während mancher Konservative am liebsten alle Computer- und Videospiele verboten sähe, lachen sich die Kids kaputt über die Vorstellung, ein paar rote Digital-Spritzer mehr oder weniger in einem Spiel könnten über ihr Seelenheil entscheiden. Auch für die Fachmagazine ist die Situation alles andere als einfach: Rich-

ten sie sich nach den Wünschen und dem konkreten Empfinden ihrer Zielgruppe, gibt es erst gar keine Werte-Diskussion, da die deutschen Videospiel-Kids auf brutale Index-Kandidaten wie *Mortal Kombat* ähnlich unbekümmert und unkritisch reagieren wie US-Kids. Es erübrigt sich jede Wertediskussion, sie wird sogar als uncool und spießig empfunden. Andererseits steht es außer Frage, daß man als Redakteur schon gewaltig ins Grübeln kommt, wenn Metzeln und Morden auf dem Bildschirm ganz offensichtlich mehr angesagt ist als jedes andere elektronische Spiel, egal, ob es das ebenfalls indizierte *Doom* auf dem PC ist oder *Mortal Kombat* auf Konsolen. Durch die tiefe Kluft zwischen dem, was der Jugendschutz für bedenklich hält und dem, was die Zielgruppe empfindet, ergibt sich ein ständiger Konflikt. Ein Videospielmagazin, das konsequenterweise gar nicht oder vom ersten Augenblick an sehr kritisch über *Mortal Kombat* berichtet, weil es den Titel für ethisch bedenklich hält, ist nicht nur sehr mutig, sondern ganz einfach lebensmüde. Bei der Konkurrenzsituation würde es von der Zielgruppe bald nicht mehr akzeptiert werden.

Situation der Fachpresse

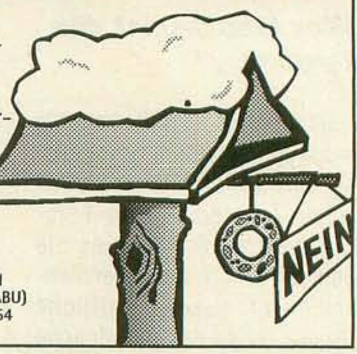
So gerät die Diskussion um eine Toleranzgrenze unversehens zu einer Diskussion um gesellschaftliches Wertempfinden. Einerseits erweist es sich als dringend notwendig, eine allgemein anerkannte ethisch-akzeptable Grenze dessen zu ziehen, was an Gewalt, Sex & Crime tolerierbar ist. Andererseits sieht sich eine zunehmend orientierungslose Gesellschaft offensichtlich außerstande, diese Grenze aus eigener Kraft zu ziehen. Im Zweifelsfall entscheidet nicht mehr das Gewissen, sondern Dollar und Mark. Leider hat es die Staatskirche als Institution des Gewissens gründlich versäumt, den Anschluß an den rasanten Wandel der Dinge zu halten. Sie ist dadurch längst nicht mehr in der Lage, der Gesellschaft aktiv-ethische Normen zu vermitteln, die diese zu akzeptieren bereit wäre. Ihr erhobener Zeigefinger wird ausgelacht oder offen angefeindet. Andererseits besteht ein enormer Bedarf nach Leitmotiven, vor allem bei Jugendlichen. Dieser Bedarf wird, wenn nicht aus allerlei kulturfremden Religionen und Esoterik-Mist, aus nacktem Egoismus oder kaltem Materialismus gedeckt.

Doch zurück zum Thema: Den Umstand der Zeitverzögerung bis zur Indizierung eines Titels und den Umstand, daß jede neue Version komplett neu geprüft werden muß, machen sich einige Firmen ganz bewußt zunutze. Sie spekulieren mit massiver Vorabwerbung darauf, innerhalb des Prüfungszeitraums so große Stückzahlen unters Volk zu bringen, daß die Indizierung sie wirtschaftlich nicht mehr treffen kann. Im Gegenteil: Das drohende Verbot und die extremen Inhalte sorgten z. B. bei *Mortal Kombat* für einen enormen Nachfrageschub.

VIDEO GAMES zieht aus der insgesamt höchst unbefriedigenden Situation die Konsequenz, daß wir ab der nächsten Ausgabe neben der Spielspaßwertung Altersempfehlungen für jedes getestete Spiel aussprechen werden. Natürlich ist die Wirkung zunächst klein, doch wir hoffen, daß das Beispiel Schule machen wird. Abschließend die obligatorische Frage, was Ihr als Leser bzw. Betroffene von der ganzen Geschichte haltet. Adresse wie folgt. *hu*











Disney
SOFTWARE



HUDSON SOFT

Weihnachten auf dem Saturn?

Ich hätte einige Fragen zu Segas Saturn:
– Wann wird er bei uns erscheinen?
– Wird man darauf Mega-Drive-Spiele spielen können?
– Wird ein Mega-Drive-Konverter erscheinen?
– Laufen Mega-CD-Spiele?
– Wird ein Sonic-Spiel programmiert?
– Was wird der Saturn bei uns kosten?

Martin Bader, Kirchheim/Teck

Wieder nicht aufgepaßt, wie? Wieder nur die Bildchen in der VIDEO GAMES angeschaut, oder? Wenn Ihr das Heft etwas aufmerksamer lesen würdet (auch ältere Ausgaben) würden sich ziemlich viele Rat & Tat-Fragen von vorneherein erübrigen. Laut Sega steht der Saturn erst 1995 unterm Weihnachtsbaum, dieses Jahr kommt unter Garantie nichts Offizielles zum Thema Saturn mehr auf den deutschen Markt. Schließlich will Sega zuerst sein Tuning-Kit 32X verkaufen. Offiziell werden Mega-Drive-Module nicht auf dem Saturn laufen, über einen geplanten Adapter wird in der Szene allerdings schon gemunkelt. Wie's allerdings mit Mega-CD-Spielen aussieht, weiß noch keiner. Ohne Adaptermodul geht da sicher gar nichts, aber es gibt ja einige findige Hersteller (Haalloo, Dataflash!), die eventuell für Abhilfe sorgen könnten. Bis Sonic auf dem Saturn landet, kann noch viel Zeit vergehen, es gibt noch keine offiziellen Statements von Sega. Vielleicht läßt sich Sega ja ein ganz neues Zugpferd für den Saturn einfallen (eher unwahrscheinlich). Darf man gut unterrichteten Quellen Glauben schenken, wird sich der deutsche Saturn anfangs preislich so zwischen 800 und 1000 Märkern einpendeln. Über die Spielepreise wird immer noch spekuliert. (Teuer ist vor allem die Spielentwickung für CD-Games. Die Preise dürften stabil bleiben).

Warteschleife

Ich und zwei meiner Freunde wollen uns eine neue Konsole kaufen. Wir können uns allerdings noch nicht entscheiden, welche. Lohnt sich ein 3DO oder sollte man auf Sonys Playstation warten? Wäre es vielleicht sogar klüger, auf den 32-Bitter von "Big N" zu warten? Nach Insiderinformationen von einigen Importhändlern soll das neue Nintendo-System ja erst im Frühahr '95 erscheinen. Wir hoffen, Ihr könnt da etwas Klarheit schaffen.

Alexander Blagojevic, Senden



Zunächst müßt Ihr mit dem "Big N" 32-Bitter aufpassen. Das Ultra 64 ist zunächst (wie schon im Namen enthalten) eine 64-Bit-Konsole. Es ist zwar richtig, daß Nintendo ein 32-Bit-Gerät in der Werkstatt stehen hat, doch das wird keine Desktop-Station werden, sondern ein Handheld mit integrierten Bildschirm. Arbeitsname VR32 bzw. Virtual Boy. Die zweite Klippe bei der Entscheidung für ein System ist der Preis: Der Saturn und die Playstation werden preislich relativ hoch liegen. Nintendo will das Ultra 64 wesentlich billiger anbieten, doch wieviel das Gerät letztendlich in Deutschland kosten wird, ist noch völlig ungewiß. Im Moment ist es absolut unmöglich, konkrete Tips zu geben., Wir können lediglich unsere persönliche Einschätzung weitergeben – und die heißt im Moment: Kohle sparen, abwarten und Tee trinken. Kein wirklich zukunftsweisendes Gerät wird dieses Jahr zur Debatte stehen. Geht man nach dem Interesse der Spiele-Entwickler an neuen Geräten als Trendbarometer, liegen Playstation, Saturn und Ultra 64 etwa gleichauf. Doch das Interesse war anfangs auch beim 3DO weit überdurchschnittllich und ist mittlerweile deutlich abgekühlt. Letztendlich wird der Kaufpreis zusammen mit den Spielen entscheiden. Wer sich eine Konsole kaufen will, muß sich zuerst überlegen, wieviel Geld er ausgeben will: Das neueste und teuerste Gerät ist oft nicht das erfolgreichste für die Zukunft.

Weihnachten ist nicht mehr allzu fern und unsere werte Leserschaft brütet mutmaßlich über völlig utopischen Wunschzetteln. Da tauchen schnell wieder massenweise die alten Fragen "Lohnt sich ...?", "Wo gibt's ...?" und "Wieviel kostet ...?" auf.

Schummelei

Vor kurzem habe ich mir ein RGB-Kabel mit Hi-Fi-Anschluß für meinen Jaguar gekauft. Beim Einsatz ließ sich an Bild- und Tonqualität nichts bemängeln. Als ich mir jedoch das Kabel einmal näher angeschaut habe, fiel mir auf, daß gar nicht alle Daten des Jaguars zum Fernseher gelangen können, da zum Teil keine Verbindung besteht. Genauer gesagt sind nicht alle Pins des Scart-Steckers und auch nicht alle Anschlüsse des Atari-Steckers belegt. Hat hier der Hersteller gepfuscht, oder hat das alles seine Richtigkeit?

Frank Thommen, Ludwigshafen

Da das Kabel ja anstandslos funktioniert, können wir Pfusch wohl ausschließen. Um RGB und Hi-Fi-Ton einwandfrei zu übertragen, braucht man eigentlich nur sechs Leitungen. Da wären Rot, Blau, Grün und Masse sowie Ton-links und Ton-rechts. Normalerweise gehört zum RGB-Signal noch eine Synchron-Leitung dazu (damit das Bild steht und nicht "durchläuft"), gerade bei den Konsolen wird dieses Signal jedoch meistens aus einer der Farben herausgefiltert, meist ist es Grün. Die anderen 16 Pins des Scart-Steckers (Normal-Video, Datenleitungen, diverse Massenanschlüsse) können bei einem RGB-Anschluß also getrost freibleiben. Der Euro-AV(Scart)-Stecker ist genormt und sieht bestimmte Anschlüsse vor, auch wenn sie nicht nötig sind.

Game Boy TV

Könnte ich meinen Game Boy so anschließen, daß ich das Bild auf meinem Fernseher sehen kann, ohne daß ich mir zusätzlich ein Super Nintendo und den Super Game Boy besorgen muß? Könnt Ihr mir sagen, was das unterm Strich so kosten würde?

Robert Karlovic, Weißbach

Wenn das so ohne weiteres ginge, warum sollte Nintendo dann das Super-Game-Boy-Modul herausbringen? Würde doch keiner kaufen. Wir haben uns seinerzeit extra ein japanisches NES und eine spezielle Platine organisieren müssen, um Bildschirmfotos bzw. Grabs von Game Boy-Spielen machen zu können (nebenbei gesagt ein ziemlich teures Vergnügen). Inzwischen benutzen wir dafür auch den Super Game Boy. Ich fürchte, um die Anschaffung von Super

Nintendo und Super Game Boy wirst Du nicht herumkommen, wenn Du Game-Boy-TV haben willst. Dafür müßtest Du dann etwa 190 Mark für das Super Nintendo und ca. 90 Mark für den Super Game Boy anlegen. Aber so´n Super Nintendo, das ist doch was! Jetzt, wo es Donkey Kong Country gibt!

Spielesound auf Tape

Ich habe mir kürzlich Rock'n'Roll Racing für mein Super Nintendo gekauft. Da mir die Musikstücke in diesem Spiel tierisch gut gefallen, würde ich sie mir gerne auf Cassette überspielen. Könnt Ihr mir sagen, was ich dafür brauche und wie ich das anschließen muß?

Fridolin Benger, Großwaldstadt

Also, mit dem Chinch-Kabel, das bei Deinem Super Nintendo dabei war, hast Du schon das erste wichtige Zubehör in der Hand. Jetzt kommt's darauf an, was Du für ein Cassettendeck hast. Bei einer kompletten Stereoanlage stöpselst Du die Chinch-Stecker (rot und weiß) am AUX-Eingang Deines Verstärkers an (auf AUX umschalten). Wenn das Spiel läuft und Du am Tapedeck "Aufnahme" drückst, müßtest Du schon einen Ausschlag auf der Pegelanzeige haben. Aussteuern, Aufnehmen, fertig. Ein Ghettoblaster mit AUX-Eingang tut's übrigens auch. Da solche Geräte meist automatisch aussteuern, mußt Du nur anstöpseln, auf AUX umschalten und aufnehmen. Noch ein kleiner Tip: Die Tonqualität läßt sich geringfügig verbessern, wenn Du während der Aufnahme den Fernseher ausschaltest. Manche Glotzen schicken nämlich leise Störsignale über die Konsole zum Tonausgang. Übrigens ist der Anschluß an die Stereoanlage oder den Ghettoblaster eine prima Möglichkeit, die lieben Nachbarn zum Wahnsinn zu treiben: Besonders bei Actionspielen mit lauten Explosionen und Schreien kommen die Bässe des Videospiel-Sounds über die Stereo-Endstufe besser rüber als über den Konsolenausgang. Noch was: wenn Dir der Soundtrack so gut gefällt, warum besorgst Du Dir nicht die Originale? Die kommen nämlich noch besser.

NEO-GEO-CD PAL/NTSC?

Ich möchte mir demnächst ein NEO-GEO-CD kaufen. Ich weiß allerdings nicht, ob ich mir ein PAL- oder NTSC-Gerät kaufen muß (nicht lachen). Ich besitze einen ICE-Fernseher, der drei bis vier Jahre alt ist. Welche NEO-GEO-CD-Version muß ich mir kaufen, um keine Sound- und Grafikprobleme zu bekommen?

David Kempf, Schuttenwald

Grundsätzlich *gilt: Wir* haben hier in Deutschland die PAL-Fernsehnorm. Das heißt, **alle in Deutschland gekauften Fernseher sind grundsätzlich PAL-tauglich. NTSC-fähige Geräte sind bei uns dagegen eher die Ausnahme.** Solche Fernseher werden als Multinorm-Geräte bezeichnet (kosten mehr) und können meist auch SECAM-Signale (Frankreich und Osteuropa) verarbeiten. Dein Fernseher fällt vermutlich nicht unter die Multinorm-Kategorie, also bist Du mit einem PAL-NEO-GEO-CD am besten beraten.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion
Rat & Tat
85531 Haar/München
Postfach 1304

Zu gewinnen!



100 SHAQ-FU-CDs

Eigentlich ist Shaq alles andere als ein Prügelknabe. Aber ein Kämpfer ist er trotzdem. Ein derart gefürchteter sogar, daß Electronic Arts auf die Idee kam, ihm ein ganzes Prügelspiel zu widmen. Nur kämpft er normalerweise nicht im Ring. In den USA ist er sehr bekannt. Nun unsere Preisfrage: Was ist Shaq in Wirklichkeit, welchen Beruf übt er aus? Und zweitens: Wie heißt Shaq richtig bzw. vollständig? Falls ihr VIDEO GAMES regelmäßig und sorgfältig lest, dürfte die Antwort auf diese Fragen eine Eurer leichtesten Übungen sein.

Wir verlosen eine Original-Kutte (Größe XL) und 100 CDs mit coolem Rap- und Hiphop-Sound – und als Dreingabe noch einen Sack voller Shaq-Fu-Eßstäbchen aus Holz. Schickt uns eine Postkarte oder ein Fax an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Shaq Fu"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613-50 46

Einsendeschluß ist der 18. Dezember 1994. Und vergeßt auf keinen Fall Euren Namen und Eure vollständige Adresse, denn auch Gewinner, die uns zur Teilnahme ein Fax geschickt haben, benachrichtigen wir schriftlich.

THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

Earthworm Jim

FIFA '95

Donkey Kong Country

Animaniacs

Mickey Mania

Lion King

Sonic & Knuckles

Mega Drive

WELCOME TO THE NEXT LEVEL!

Mega Drive 32 X (Lieferung portofrei) 389,–
Spiele hierzu auf Anfrage! Bis Ende Dez. angekündigt: Doom, VR-Racing Deluxe, Star Wars Arcade, S. Motocross

Artikel	Preis
Mega Drive II ohne Spiel	189,–
6 Button Controller	39,–
4 Player Adapter 2 Sega (auch EA Spiele).	59,–
Aladdin	79,–
Animaniacs (Nov.)	109,–
Bubsy 2	89,–
Bubba'n'Stix	109,–
Castlevania Next Generation	59,–
Der König der Löwen (Lion King) (Nov.)	124,–
Dschungelbuch	109,–
Earthworm Jim (Nov.)	129,–
Eternal Champions	79,–
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	109,–
FIFA Soccer '95	109,–
Flintstones – The Movie (Nov.)	104,–
John Madden Football '95 (Nov.)	109,–
Kawasaki Super Bikes	119,–
Landstalker	119,–
Lemmings 2	114,–
Lost Vikings	109,–
Mega Bomberman (1-4 Spieler) (Nov.)	99,–
Micro Machines 2 (Nov.)	114,–
Mickey Mania	119,–
NBA Jam	109,–
The Pagemaster (Nov.)	114,–
NBA Live '95	109,–
Nigel Mansell Indycar Racing (Nov.)	124,–
NHL Hockey '95	109,–
Paws of Fury (Nov.)	109,–
PGA Tour Golf 3 (Nov.)	109,–
Probotector	109,–
Psycho Pinball (Nov.)	114,–
Shaq Fu	109,–
Shining Force 2	134,–
Shinobi 3	59,–
Syndicate (Nov.)	109,–
Soleil dt. (Nov./Dez.)	124,–
Sonic & Knuckles (18. Okt.)	114,–
Sonic 3	129,–
Sparkster	99,–
Super Street Fighter 2	129,–
Taz-Mania 2 (Escape from Mars)	109,–
Tiny Toons 2 All Stars	109,–
ToeJam & Earl 2	89,–
Urban Strike	109,–
Virtua Racing	149,–
WWF Raw (Nov.)	134,–

Mega CD

Artikel	Preis
Mega-CD 2 mit CD-Spielebuch und 3 Spielen (Tomcat A., Sonic, R. Avenger)	499,–
Battlecorps	119,–
Dragon Lore (Nov.)	89,–
Ecco the Dolphin 2 (Nov.)	114,–
FIFA Soccer CD	109,–
Forumla 1 World Champ.	114,–
Golf the Best 36 Holes (Nov.)	119,–
Heart of the Alien (Another World 2)	109,–
Links	109,–
NBA Jam CD	104,–
Rebel Assault	114,–
Sonic CD	79,–
Soul Star	119,–

Super Nintendo

Artikel	Preis
Super Game Boy	99,–
Power Station	199,–
Action Replay Pro 2	99,–
Actraiser 2	124,–
Adventure Island 2 (Nov.)	124,–
Animaniacs (Dez.)	139,–
Brutal (Nov.)	109,–
Donkey Kong Country (Nov.)	139,–
Spieleberater zu Donkey Kong Country	24,80
Dragon/Bruce Lee	119,–
Dschungelbuch	129,–
Earthworm Jim (Nov.)	134,–
Equinox	79,–
F-1 Pole Position 2 (Okt.)	119,–
Indiana Jones (Ende Nov.)	139,–
Jungle Strike (Nov.)	124,–
Jurassic Park 2 (Dez.)	134,–
Legend	99,–
Lemmings 2	149,–
Lion King (Nov.)	134,–
Lord of the Rings (Nov.)	119,–
Mickey Mania	144,–
Micro Machines (Nov.)	109,–
Nigel Mansell Indy Car Racing	139,–
NBA '95	129,–
NHL '95 (Nov.)	129,–
Pitfall (Dez.)	144,–
Rise of the Robots (Dez.)	144,–
Samurai Shodown (Nov)	134,–
Secret of Mana (dt. Texte/Spieleberater)	114,–
Seaquest	129,–
Shadow (Nov.)	119,–
Shaq-Fu (Nov.)	119,–
Skyblazer	79,–
Slam Master	129,–
Soulblazer (Nov.)	124,–
Sparkster	129,–
Star Wars 3 (Return of the Jedi) (Nov.)	129,–
Stunt Race FX	114,–
Street Racer	124,–
Super Bomberman 2 (Nov.)	109,–
Super Empire Strikes Back	129,–
Super Pinball	94,–
Super Metroid (dt Texte/Spieleberater)	114,–
Super Morph	114,–
Super Street Fighter 2	134,–
Tiny Toons Adv. Wild'n Wacky Sports	129,–
Vortex (Nov.)	149,–
WWF Raw (Nov.)	144,–

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR: NEO GEO, GAME BOY, NES, MASTER SYSTEM UND GAME GEAR

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

*Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,–; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,–

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06

JULIUSPROMENADE 11&68, 97070 WÜRZBUR

Falls Sie in der Nähe sind: Besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 **Passau**, Bahnhofstr.

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Kurpfuscher.

"Des Rätsels Lösung" hat heut 'nen freien Tag (schon mal Weihnachtsgeschenke für die flinken Finger und das dicke Ende besorgen). Wer trauern will, möge an dieser Stelle eine Gedenkminute einwerfen, alle anderen fahren mit dem Lesen lieber schnell fort. Mein Unfug diese Tage ist vermutlich ansteckend. Es grüßt in adventlicher Dödellaune ein Schreiberling namens Döaak

Mega Drive

Landstalker

Mady Schoon aus Brockel hat sich in Merkator für 750 Taler die Klingel gekauft. Wer dies noch nie getan hat, sollte es ausprobieren. In jedem Raum und Landschaftsabschnitt, in dem Lebensenergie versteckt ist, ertönt ein Klingeln, nachdem Ihr sie gekauft habt.

Super Nintendo

Dragonball Z 2

Es gibt zwar schon Hunderte Special Moves, aber dieser hier ist etwas ganz Besonderes. Mit Stefan Hartmann Ilvesheims Secret Special Move kann man seinen Gegner nämlich in die Landschaft befördern.

Um diesen coolen "Finishing Move" auszuführen, muß man nahe an den Gegner gehen und dann vorne, hinten, unten-hinten, unten, oben plus Kick oder Punch drücken. Die ganze Kombination muß sehr weich, in einer gleitenden Bewegung ausgeführt werden.

Noch mehr kleine Überraschungen zum zweiten Prügelspiel rund um die große Mangaserie :

Boss Code:
Das SNES einschalten und warten, bis in der Introsequenz die eine Person über den Bildschirm fliegt. Wer jetzt schnell (!) *oben, X, unten, B, L, Y, R* und *A* eingibt, wird einen japanischen Ruf hören ("Kakaluto" oder so ähnlich), und schon sind auch die letzten zwei Obermotze anwählbar.

Versteckter Charakter:
Wer im Story Mode spielt und zwar auf Level 3 oder 4, wird zum Schluß gegen einen Kämpfer namens Super Saiyan Broly antreten können.

Bei einem Sieg erhält man dann den Code *"PASS-3LY"*. Wofür der gut ist, hab' ich auch noch nicht rausgefunden, weiß es vielleicht schon wer?

Mini-Kämpfer:
Ein spezielles Gimmick gibt es im 2-Player-Modus. Man wählt seine Charaktere ganz normal aus und ignoriert das folgende Menü. Kurz darauf (bevor der Kampf losgeht) erscheint ein Message-Bildschirm für jeden Charakter. Wer jetzt fünfmal nach unten drückt, wird einen Ton hören (beide Spieler müssen den Code eingeben, und zwar im Message-Bildschirm des eigenen Kämpfers!). Wer jetzt den Fight wagt, wird mit den Figuren des Radarbildschirms spielen (Fliegen und Feuerbälle sind immer noch möglich).

Turbo Speed:
Um einen schnelleren Spielablauf zu bekommen, muß man schlicht und einfach den R-Knopf auf dem zweiten Pad halten, wenn man Reset drückt. Wenn der Titel erscheint, werden einige japanische Worte aufflackern, und die Hintergrundmusik ändert sich (als Signal, daß der Trick funktioniert hat).

Und wer es noch schneller haben will, sollte (statt nur R) L und R gedrückt halten.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig **auf weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte **auf Diskette**. Möglichst im Word- oder ASCII-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei schicken, Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario-* oder *Megaman*-Spielen (*Megaman X* eingeschlossen) sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic 1 und 2, Mickey Mouse, Zelda(GB) und JP* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse :
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Super Nintendo

Battletoads – Double Dragon

Das Crossover-Game aus hüpfenden Kröten und schlagkräftigen Mannen, die auch Stefan Hartmann noch aus alten Amiga-Zeiten kennt, bietet etwas ganz Besonderes: die "Mega Warp Zone". Dort kann man sich nicht nur jeden Level aussuchen; man erhält auch noch Extraleben, so daß der Vorrat auf ganze 10 hochgeschraubt wird.

Dorthin gelangt man, indem man im Charakterauswahlmenü (sowohl beim Spiel alleine als auch zu zweit) folgende Kombination auf Pad 1 eingibt: *oben, unten, unten, oben, X, B, Y, A*. Wer jetzt noch *Start* drückt, kommt sogleich in das Geheimmenü.



0221 – 12 10 67 /68 /69

SUPER NES

Blackthorne us	139.90
Bomberman II dt	119.90
Breath of Fire us	139.90
Dragon – Bruce Lee dt	139.90
F1–Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Gaia us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
Legend dt	109.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	124.90
NHL–Hockey ´95 dt	139.90
Pitfall – Mayan Adv. us	139.90
Samurai Shodown us	139.90
Saturday Slammaster dt	139.90
Sparkster dt	129.90
Star Wars III dt	139.90
Street Racer dt	129.90
Stunt Race FX dt	119.90
Super Street Fighter dt	139.90
Vortex dt	139.90
WWF Raw dt	159.90
Fire–SFX50/60Hz Adapter für US/JP–Spiele	39.90
Fire–6–Player Adapter	59.90
RGB–Kabel dt/us/jp	39.90
in Verb. mit Umbau	29.90
Game Boy Adapter	89.90

Speed it Up...!

Umbau 50/60Hz inkl. Schacht-adapter (1/2 J. Garantie) 99.00

Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung 69.00
(getestet in der Maniac 11/94)

ANGEBOT IM DEZEMBER
Umbau 50/60Hz & US–SNES–Modul nach Wahl 199.00

UNSERE LADENLOKALE

JUMP 'N' RUN
K Ö L N
Ebertplatz 2 – 50668 Köln

K O N S T A N Z
bei ...
auch PC ... Software
Untere Laube ... Konstanz

Ladenpreise können ...

SEGA 32X

32X–Adapter dt	389.00
Moto Cross dt	139.90
Star Wars dt	139.90

MEGA DRIVE

Battlecorps CD dt	119.90
Battletech us	119.90
Castlevania dt	79.90
Dragon dt	119.90
Dynamite Headdy dt	119.90
Earth Worm Jim dt	139.90
Ecco II dt	119.90
FIFA–Soccer ´95 dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Hyperdunk dt	79.90
John Madden ´95 dt	119.90
König der Löwen dt	129.90
Lemmings II dt	124.90
Mega Bomberman dt	119.90
Mickey Mania dt	124.90
Micromachines II dt	99.90
Misadv. of Flink dt	129.90
NBA Live ´95 dt	119.90
NHL–Hockey ´95 dt	109.90
Probotector dt	119.90
Rebel Assault CD dt	119.90
Shining Force II dt	134.90
Soleil dt	129.90
Soulstar CD dt	119.90
Sparkster dt	99.90
Starblade CD us	119.90
Urban Strike dt	109.90
WWF Raw dt	139.90
Zero Tolerance dt	89.90
Mega Drive II dt	199.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP–50/60HzAdapter	39.90
4–Player Adapter	59.90
6–Button–Joypad	[illegible]



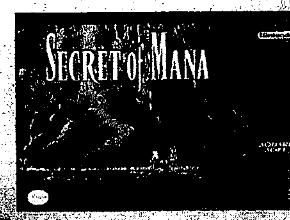
dt 139.90



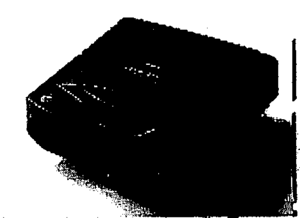
dt 139.90



Mega Drive o. SNES je 139.90



dt 114.90



NEO GEO CD

Grundgerät Top–Loader RGB–60Hz oder PAL–50Hz, inkl. 2 Joypads, 220V Netzteil, deutscher Anleitung 990.00

Joyboard	119.00
King of Fighter ´94	149.00
NEO GEO CD´s ab	99.00

NEO GEO

Natürlich führen wir auch alle neuen Titel sofort nach Veröffentlichung als Modul, so z.B. Samurai Shodown II 399.00

PANASONIC 3DO

Grundgerät PAL	999.00
mit RGB–Umbau	1099.00
3DO–Spiele schon ab	49.90

JAGUAR

Grundgerät, inkl. Netzteil, Joypad, Kabel und Cybermorph, RGB oder PAL, je 599.00
...mit Alien vs. Predator hat es Atari rechtzeitig geschafft:
Die Raubkatze schnurrt!!

ZEITUNGEN

Edge	18.00
EGM	17.50
EGM II	17.50
Game Fan Magazine	15.00

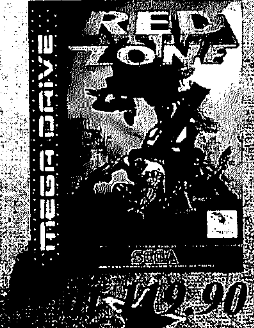
GAME SAVER

Darauf hat die Videospielwel gewartet. Mit dem origina GAME SAVER kannst Du be jedem Super NES–Spiel a jedem beliebigen Punkt Deine Spielstand "zwischenspeichern" und mußt nie mehr den ganze Level von Anfang an spielen falls Du eine Stelle nich schaffst. Jetzt kannst Du z.B. i Ruhe ausprobieren, welche Ex trawaffe bei welchem Endgeg ner am wirksamsten ist.
Weiterhin ist der origina GAME SAVER ein sehr robus gebauter Adapter für US– ode JP–Spiele. (auch mit 60Hz NTSC–Abfrage!)
Und Du hast eine Zeitlupen funktion, mit der Du in de schwierigen Stellen einen kla ren Kopf behalten kannst KEIN Start/Stop/etc. Umscha ten, sondern flüssiges abbren sen auf 50%
Der original GAME SAVER mit deutscher Anleitung

DM 99.–



ES 89.90



119.90

SONIC & KNUCKLES

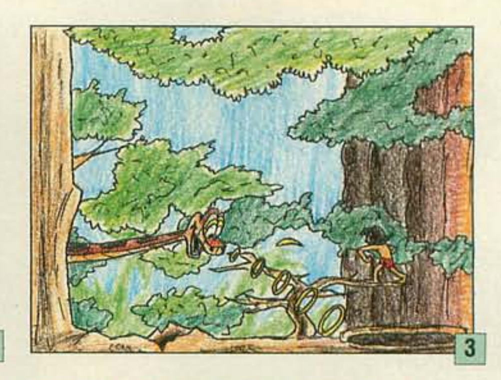
dt 119.90

aRJay–Games
Ebertplatz 2 – 50668 Köln
Telefax: 0221 – 12 56 76

Wir versenden alle Module i der Sicherheitsbox per N zzgl. DM 9.– Versandkoster Bestellungen bis 16:30 Uhr wer den noch am selben Tag bea beitet. Unfreie Sendunge können ohne vorherige Abspra che nicht mehr angenomme werden.
Händleranfragen erwünscht.









Super Nintendo

Dschungelbuch

Thomas Hänni und Manuel Ott aus CH-Ittingen, zwei junge Recken, die vermutlich noch bei Gauguin Nachhilfe genommen haben, bevor er verstarb, zeichnen für diese Gemäldegalerie an Engegnertaktiken verantwortlich (habt Ihr schon überlegt, die Schule sausen zu lassen, oder womit auch immer Ihr gerade Eure wertvolle Zeit vergeudet und stattdessen bei Disney anzuklopfen?). Aus den beiden wird mal was, das hab ich im Urin, aber seht erst einmal, was sie da fabriziert haben:





1. Kaa the Snake

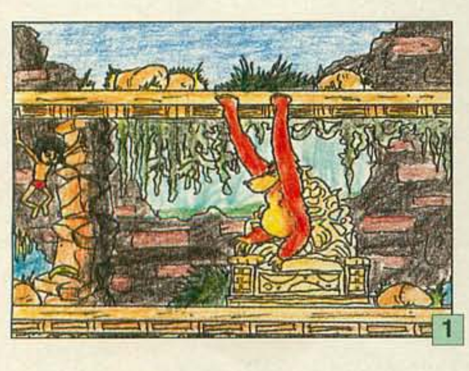
Bild 1: Lauft so schnell wie möglich in die rechte Ecke, wenn Ihr bei Kaas Versteck angekommen seid und wartet, bis sie erscheint. Nun versucht, den Kopf von Kaa mit Bananen zu treffen. Falls Euch die Hypnosestrahlen verfolgen, müßt Ihr an den linken Bildschirmrand eilen und versuchen, über besagte Strahlen hinweg zu springen. Dieser Ablauf wiederholt sich noch ein weiteres Mal.

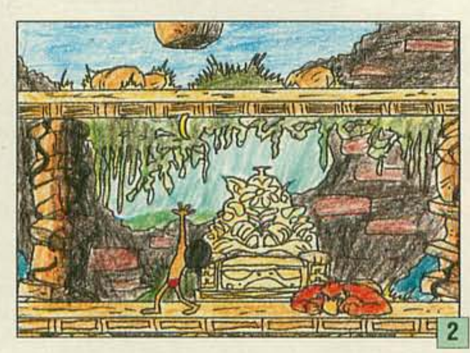
Bild 2: Hier begebt Ihr Euch so schnell wie möglich zum linken Bildschirmrand und bückt Euch. Wenn Kaa ihren Kopf aus dem rechten Baumloch streckt, bewerft Ihr ihren Kopf ununterbrochen mit Bananen. In der linken Ecke können Euch die Hypnosestrahlen nicht treffen.

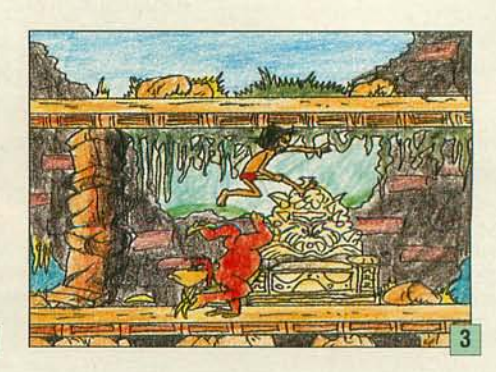
Bild 3: Ist Kaa im rechten Baumloch verschwunden, eilt Ihr wieder nach rechts, auf das rechte Ende des kleinen Baums. Nun werft Ihr pausenlos nach links. Wenn Ihr genau dort stehenbleibt, ist es für Kaa unmöglich, Mogli zu treffen.

Bild 4: Sobald die Schlange Kaa in der linken Baumhöhle verschwunden ist, lauft Ihr zum linken Bildschirmrand, wo Ihr Euch so lange duckt, bis Kaa sich zurückgezogen hat. Während diesem Vorgang ist es wichtig, daß Ihr Euch still verhaltet und nicht versucht, Kaa zu treffen.

Bild 5: Wenn Kaa Ihr Schwanzende zum rechten Baumloch herausstreckt, duckt Ihr Euch in der linken Ecke und bewerft ihren Schwanz mit Bananas. Falls sie an dieser Stelle immer noch nicht genügend Treffer eingesteckt hat, müßt Ihr die zuvor beschriebenen Taktiken eben noch einmal wiederholen.







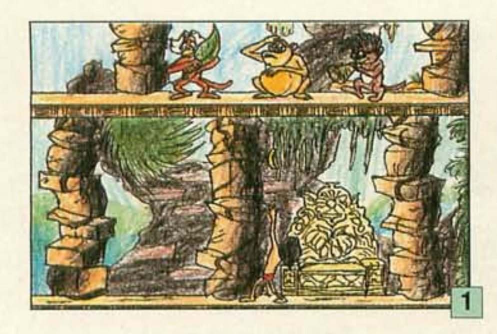
3. King Louie II

Bild 1: Wenn Ihr bei King Louie eintrefft, laßt Ihr Euch am linken Bildschirmrand vom Scrolling mitschieben. Sobald das Bild stehenbleibt, werft Ihr mit Euren Bananen nach rechts. Wenn er vor Euch rumbaumelt, müßt Ihr versuchen, nach hinten auszuweichen. Mit kleinen Sprüngen versucht Ihr dann über seine Bananen zu springen und ihn dabei gleichzeitig zu bewerfen.

Bild 2: Sobald Louie das Tempo steigert, wiederholt Ihr die vierte Taktik, die Ihr schon bei seinem ersten Auftritt angewendet habt.

Bricht der König zusammen und schlägt wütend mit den Fäusten auf den Boden, müßt Ihr mit Bananen nach oben werfen; so können Euch die herunterfallenden Steine nichts anhaben.

Bild 3: Sobald der King mit seinen Handstand-Attacken beginnt, hüpft Ihr wieder über ihn. Dreht Euch so schnell wie möglich um und bewerft seinen Bauch mit den üblichen Südfrüchten. Jetzt heißt es nur noch durchhalten und genug Treffer landen.







2. King Louie

Bild 1: Versucht, in King Louies Reich alle Spezialwaffen zu ergattern, die Euch über den Weg laufen.

Bild 2: Wenn Ihr alle Drei getroffen habt, begebt Ihr Euch an den linken Bildschirmrand und wartet, bis King Louie seine Tanzkünste vozuzeigen beginnt.

Bewerft ihn mit Euren zuvor gesammelten Spezialwaffen.



Bewerft ihn so lange, bis er nach einer bestimmten Zeit das Tanzen aufgibt.

Bild 3: Wenn King Louie auf Euch zukommt, müßt Ihr versuchen, über ihn hinwegzuspringen, bevor er sich an die Decke klammert. Versucht, ihn jetzt möglichst oft mit Bananen zu bewerfen. So lange wiederholen, bis er sein Tempo steigert.

Bild 4: Während der Affe wild herumläuft, hüpft Ihr über ihn und wartet, bis er stehenbleibt und um sich schlägt. Jetzt bewerft Ihr ihn mit Bananen, bis er erneut beginnt, herumzulaufen. Wiederholt dies, bis er sich aus dem Staub macht.







4. Shir Khan

Bild 1: Wenn Ihr bei Shir Khan ankommt, hüpft Ihr auf den Ast vom großen Baum und wartet, bis der Blitz einschlägt. Falls Shir Khan mit der Tatze auf den Boden schlägt, um Euch herunterzuholen, müßt Ihr hochspringen.

Sobald der Blitz eingeschlagen hat, holt Ihr Euch die Feuerwaffe, welche Ihr nach kurzer Zeit aber nochmals besorgen müßt. Shir Khan ist der einzige Endgegner, der nicht mit den gesammelten Früchten besiegt werden kann, sondern nur mit diesem Feuer-Extra.

Bild 2: Begebt Euch auf den Boden zurück und schleudert Feuerkugeln gegen Shir Khan. Ihr müßt hierbei immer einen großen Sicherheitsabstand zu ihm zu halten. Bewerft Ihn so lange, bis er zu toben beginnt.

Bild 3: Wartet auf dem Baum bis er beginnt, mit der Tatze auf den Boden zu donnern. Laßt Euch in einem großen Abstand zu Shir Khan runterfallen und bewerft ihn mit höchstens zwei Feuerkugeln. Geht danach sofort auf den Ast zurück. Wiederholt das Procedere, bis Shir Khans Schwanz Feuer fängt.

Jaguar

Wolfenstein 3D

Stefan Damerau aus Fahrdorf kannte die meisten Cheats zu diesem netten Jag-Hit.

Um sich die Songs der Cartridge anzuhören muß man lediglich im Titelbild (rotierende ID/Atari/W3D-Kugel) die "#"-Taste drücken. Mit dem Steuerkreuz kann man dann die Titel anwählen und mit dem Feuerknopf anhören.

Drückt Ihr im Game-Setup-Bild gleichzeitig die Zifferntasten 1, 3, 7 und 9 könnt Ihr die Mission und das Stockwerk auswählen, in dem Ihr zu starten wünscht.

Folgende Tastenkombinationen im Spiel drücken:
4, 6, 6 und 8 für Unverletzbarkeit
4, 9, 9, 6 für 999 Schuß für alle Waffen (auch für die, die man noch nicht besessen hat),
4, 7, 8, 6 für den Level-Skip
4, 8, 8, 7 für den Code der Programmierer oben links im Bild.

Game Boy

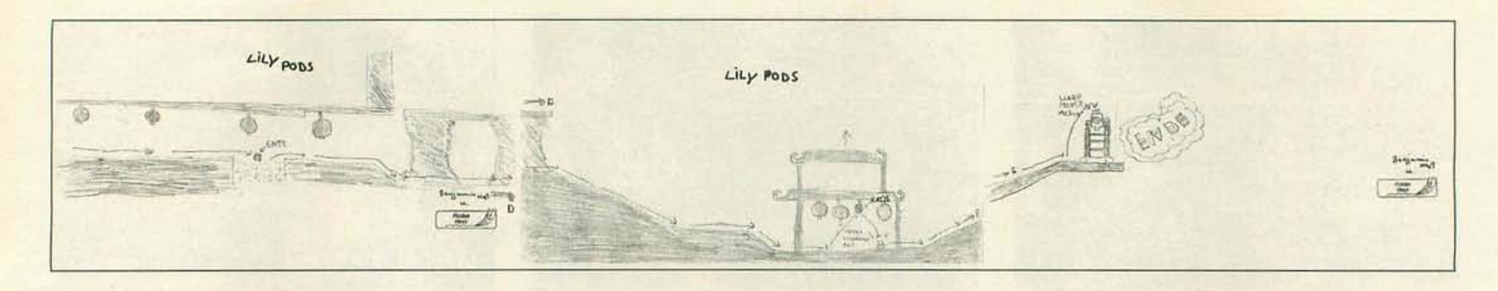
Probotector 2

Aus Linz (auf einer österreichischen Landkarte zu finden) erreichte mich die erste Meldung, dieses Game Boy-Juwel betreffend. Damit hat David Mayr dem Thorsten Reininger aus Niddatal 4 allerdings einen gewaltigen Strich durch die Rechnung gemacht. Der wollte nämlich so gerne mal in die Tips und Tricks kommen. Mit Davids Levelanwahl erübrigen sich Thorstens Paßwörter allerdings:

Levelanwahl: 2 x oben, 2 x unten, links, rechts, links, rechts, B, A, B, A, Start

Zehn Leben: 4 x oben, 4 x unten, 4 x links, 4 x rechts, B, A, Start

Soundtest: oben, *unten*, links, rechts, *A*, *B*, Start.



Super Nintendo

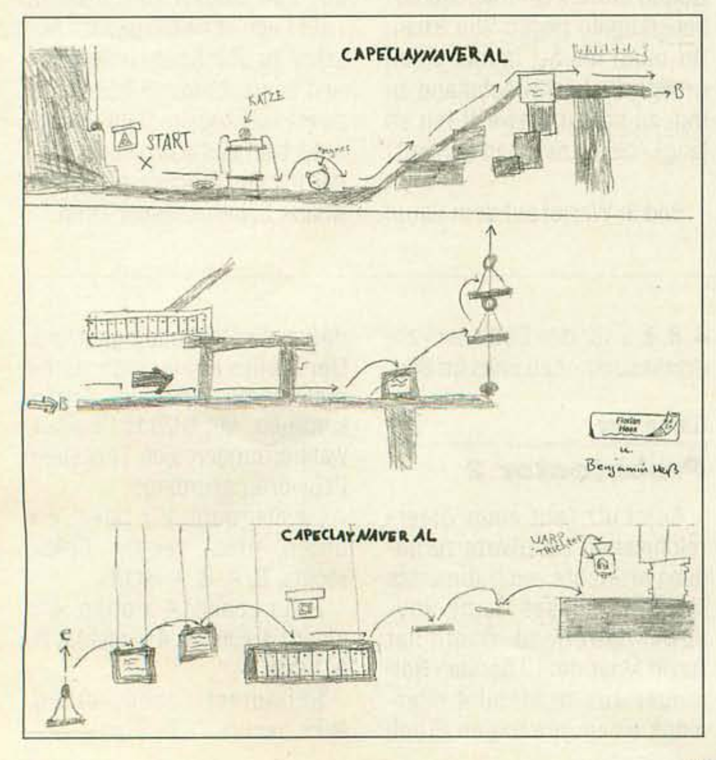
Claymates

Florian und Benjamin Heß aus Sandhausen waren so reizend, für alle Beteiligten aufzuschreiben, wo sich in diesem Spiel einige Warp-Blumen befinden.

Claytons Yard:
Ihr geht, wie auf der Karte beschrieben, zur ersten roten Blume und stellt Euch direkt davor. Nun müßt Ihr viermal gleichmäßig schnell hochspringen (klappt meistens erst nach ein paar Versuchen).

Cape Claynaveral:
Begebt Euch gleich nach Beginn des Levels zu dem Trichter mit dem Hufeisen. Stellt Euch auf den Trichter und springt viermal gleichmäßig schnell hoch.

Lily Pods:
Geht, wie auf dem Plan beschrieben, den Pfeilen nach, stellt Euch auf den Monstermacher und springt viermal gleichmäßig hoch.



Super Nintendo

Die Schöne und das Biest

An dieser Stelle sollten eigentlich die letzten Geheimnisse um ein sehr, sehr, böses Spiel gelüftet werden. Da wir aber bekanntermaßen eine Menge Ärger deswegen bekommen hatten, steht hier nur ein Tip zu einem harmlosen Spiel, das sich um ein noch harmloseres Märchen dreht. Wenn Euch einzelne Passagen zu langweilig erscheinen, in diesem Disney-Disaster, dann pausiert Ihr einfach das Spiel.

Im Pausemodus müßt Ihr nun nach links, Y, L und nach unten drücken.

Wenn das Spiel jetzt weiterläuft, ohne daß Ihr noch einmal die Starttaste drückt, dann hat der Cheat funktioniert. Um das Level zu überspringen, und in das nächste Level zu gelangen drückt Ihr einfach nur L und Select gleichzeitig.

Super Nintendo/Mega Drive

Super Street Fighter 2

Auch schon geärgert, daß zwei von Euren sieben Freunden bei der Group Battle schon Euren Lieblingscharakter weggeschnappt haben? Mit folgender Regieanweisung des allgegenwärtigen Ilvesheimers für die SNES-Version können nicht nur zwei Leute denselben Charakter wählen, sondern gleich alle acht. Im *Matchplay/Elimination*-Bildschirm setzt man den Cursor einfach auf Matchplay. Dann drückt auf Pad 2 schnell L, R, L, R, L, R, R, L – wenn ein Lachen ertönt, wißt Ihr, daß der Cheat funktioniert.

Für die MD-Version hat der Berliner Raufbold Piet das passende Rezept: *Group Battle* wählen und im *Battle Mode*-Auswahlbildschirm auf Pad 2 schnell A, B, A, B, A, B, B, A eingeben. Nach Vegas Lachen wißt Ihr auch hier, daß es funktioniert hat.

Super Nintendo

Double Dragon 5

Obwohl das Spiel doch eher enttäuschend in der Redaktion aufgenommen wurde, scheint es wenigstens mit ein paar Cheats gesegnet zu sein, die uns Piet-Prügel-Viel Kunkeler aus Berlin verriet:

Die Codes müssen alle im Menübildschirm auf Pad 1 eingegeben werden:

Neun Continues: links, rechts, links, rechts, L, L, R, R, R
Als Shadow Master oder Dominique kämpfen: L, R, oben, L, L, unten, R, R
Würfe abschalten: R, rechts, L, L, links, links, R, R
Nicht betäubt nach Treffer: unten, unten, links, oben, unten, unten, links, oben, R, R, L

Folgende Codes verbessern Eure Eigenschaften, wie Stärke, etc. im Personen-Einstellmenü.
zwei zusätzliche Stufen: L, L, L, R, L, R, L, R
vier zusätzliche Stufen: oben, rechts, unten, links, unten, rechts, R, R
sechs zusätzliche Stufen: rechts, unten, unten, links, oben, rechts, L, R, L, R, L, R

Super Nintendo

Fatal Fury

Im Takara-Logo-Screen B, A, X, Y, oben, links, unten, rechts, L und R drücken, bevor das Jingle ausklingt. Im Optionsbildschirm könnt Ihr dann die Difficulty frei nach Stef Hartmann/Ilveshm. auf Stufe 8 heraufsetzen.

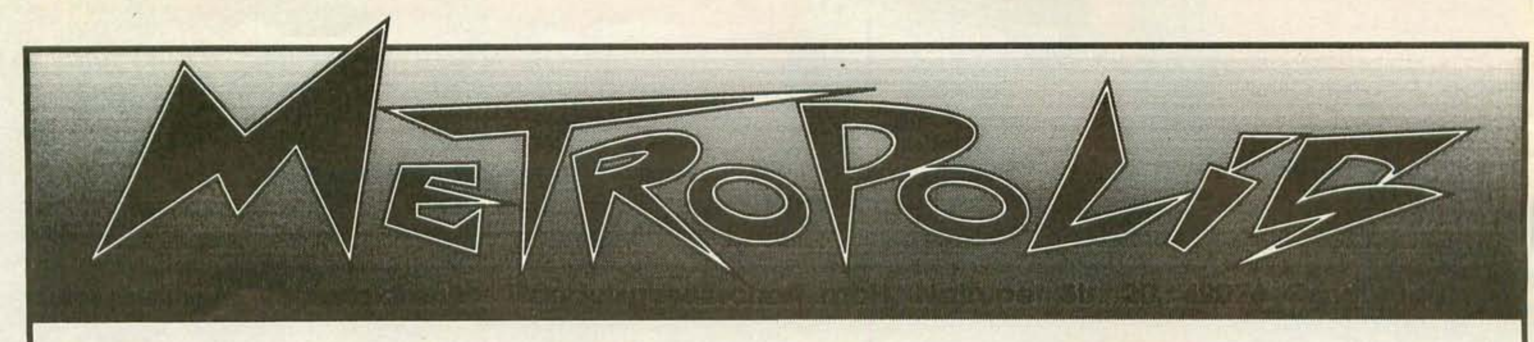
Super Nintendo

Actraiser 2

Nachdem das Spiel mit dem großen Adapterproblem endlich offiziell hier erscheint, hat Stefan Hartmann mal wieder in die Knobelkiste gegriffen. Tanzra, der Oberbösewicht, ist diesmal verhältnismäßig einfach zu erreichen. Denn durch ein einfaches Paßwort kommt man direkt zum allerletzten Obermotz.

Das Paßwort lautet "Long long ago.", und der Punkt am Ende muß mit eingegeben werden.

(Tip: Select-Knopf drücken, um während der Paßworteingabe zu den anderen Buchsta-



Video & Computergames

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	95,00	149,90
ALIEN III	35,00	64,90
ASTERIX	35,00	64,90
BOMBERMAN II	53,00	84,90
BEST OF THE BEST	45,00	74,90
CHESSMASTER	15,00	34,90
STAR WARS II	45,00	74,90
FIFA SOCCER	53,00	84,90
JOE & MAC II	35,00	64,90
KNIGHTS OF R. TABLE	45,00	74,90
LAWNMOWER MAN	35,00	64,90
LUFIA	35,00	64,90
MARKO MAGIC FOOTBALL	45,00	74,90
MIGHT & MAGIC II	45,00	74,90
NBA JAM	53,00	84,90
PAC ATTACK	45,00	74,90
PALADINS QUEST	45,00	74,90
PINK PANTHER	45,00	74,90
PLOK	45,00	74,90
ROCK'N ROLL RACING	45,00	74,90
SKY BLAZER	45,00	74,90
SPECTRE	35,00	64,90
STREET FIGHTER TURBO	45,00	74,90
STUNT RACE FX	53,00	84,90
TETRIS	53,00	84,90
TOP GEAR II	53,00	84,90
ULTIMATE FIGHTER	53,00	84,90
THE UNTOUCHABLES	53,00	84,90
WIZARDRY V	53,00	84,90
WORLD CUP 94	53,00	84,90
YOUNG MERLIN	45,00	74,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	95,00	149,90
MEGA DRIVE I+PAD	75,00	134,90
ART OF FIGHTING	48,00	79,90
BUBBA N STIX	40,00	69,90
COLUMNS III	48,00	79,90
COSMIC SPACEHEAD	30,00	59,90
DEMOLITION MAN	40,00	69,90
DR. ROBOTNIKS	40,00	69,90
DUNE II	48,00	79,90
F117 NIGHT STORM	40,00	69,90
FATAL FURY II	48,00	69,90
GUNSTAR HEROES	40,00	69,90
LANDSTALKER	48,00	79,90
MIGHT & MAGIC	40,00	69,90
NHL 94	40,00	69,90
PGA EURO GOLF	48,00	79,90
PIRATES GOLD	40,00	69,90
RBI BASEBALL 94	48,00	79,90
SHADOWRUN	48,00	79,90
SHINING FORCE	40,00	69,90
SONIC III	48,00	79,90
SUB TERRANIA	48,00	79,90
SYLVESTER & TWEETY	48,00	79,90
SOCKET	40,00	69,90
STAR CONTROL	20,00	49,90
STREETS OF RAGE III	48,00	79,90
TURTLES TOURNAMENT	40,00	69,90
VIRTUA RACING	60,00	99,90
VIRTUA PINBALL	40,00	69,90
WAR SONG	30,00	59,90
WINTER OLYMPICS	40,00	69,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA CD – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT)	250,-	379,-
AFTERBURNER	30,00	59,90
BATMAN RETURNS	30,00	59,90
BILL WALSH	30,00	59,90
CHUCK ROCK II	40,00	69,90
DOUBLE SWITCH	30,00	59,90
DUNE	48,00	74,90
ECCO THE DOLPHIN	20,00	49,90
FIFA SOCCER	40,00	69,90
FLASHBACK	48,00	74,90
HARRIER	30,00	59,90
JURASSIC PARK	40,00	69,90
LETHAL ENFORCER+GUN	48,00	74,90
LUNAR THE SILVERSTAR	48,00	74,90
MEGARACE	30,00	59,90
MICROCOSM	40,00	69,90
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	48,00	74,90
NHL 94	40,00	69,90
NIGHT TRAP	48,00	74,90
PRIZE FIGHTER	30,00	59,90
ROBO ALESTE	30,00	59,90
SENSIBLE SOCCER	48,00	74,90
SHERLOCK HOLMES II	30,00	59,90
SILPHEED	30,00	59,90
SONIC THE HEDGEHOG	20,00	49,90
SOUL STAR	48,00	74,90
SPIDERMAN	30,00	59,90
THUNDERHAWK	40,00	69,90
WONDERDOG	30,00	59,90
W W F	40,00	69,90
BATTLECORPS	48,00	74,90
PAWS OF FURY	40,00	69,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO (U.S.) RGB UMGEBAUT	525,-	799,-
BATTLECHESS	30,00	59,90
DR. HAUZER	40,00	69,90
DRAGONS LAIR	40,00	69,90
ESC. M. MANSION	40,00	69,90
FIFA SOCCER	40,00	69,90
JURASSIC PARK	50,00	79,90
MEGARACE	50,00	79,90
OCEANS BELOW	50,00	79,90
PGA GOLF	50,00	79,90
ROAD RASH	30,00	59,90
STAR TREK	50,00	79,90
THE HORDE	40,00	69,90
TOTAL ECLIPSE	50,00	79,90
TWISTED	40,00	69,90
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	30,00	59,90
WING COMMANDER	30,00	59,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEO•GEO – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO + PAD (RGB/PAL)	350,-	479,90
ALPHA MISS. II	70,00	119,90
B:BALL STAR 2	130,-	189,90
AGGR. OF DARK COMBAT	175,-	259,90
GHOST PILOTS	80,00	129,90
LAST RESORT	95,00	159,90
MUTATION NATION	80,00	129,90
NINJA COMMANDO	130,-	189,90
SAMURAI SHOWDOWN	165,-	239,90
SPINMASTER	130,-	189,90
THRASH RALLY	70,00	119,90
TOP HUNTER	275,-	259,90
VIEWPOINT	225,-	349,90
SIDEKICKS II	165,-	239,90
WORLD HEROES JET	175,-	259,90
WIND JAMMERS	165,-	239,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM – NEU

	VERKAUF
LEMMINGS II	149,90
EARTHWORM JIM	139,90
DONKEY KONG	139,90
ILLUSION OF GAIA	149,90
SECRET OF MANA	129,90
BLACK THORNE	129,90
DR. FRANKEN	49,90
THE CHAOS ENGINE	119,90
SPECTRE	109,90
BONKERS	139,90
HUMANS	109,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE – NEU

	VERKAUF
URBAN STRIKE	119,90
ECCO II	129,90
VIRTUAL BART	109,90
EARTHWORM JIM	129,90
SHINING FORCE II	139,90
MAXIMUM CARNAGE	129,90
FIFA SOCCER II	119,90
SYNDICATE	119,90
MEGA BOMBERMAN	119,90
SYLVESTER & TWEETY	119,90
THEME PARK	119,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO – NEU

	VERKAUF
TWISTED	129,90
MAD DOG II	129,90
MEGA RACE	119,90
SPACE SHUTTLE	119,90
WING COMMANDER	129,90
PGA GOLF	Neu !
FIFA SOCCER	Neu !
3DO PAL (MIT EINEM SPIEL)	1099,90
3DO PAD	99,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER



CD-i

- NEU ! CDI-450 (OHNE DIGITAL CARTRIDGE)
- NEU ! CDI 550 (MIT DIGITAL CARTRIDGE)
- SPIELE
- SPIELFILME
- MUSIK VIDEOS

ALLE PRODUKTE AUF LAGER
(KEIN ANKAUF VON GEBRAUCHT-CDI)



- SPIELE GEBRAUCHT ANKAUF
- DIE NEUSTEN SPIELE STÄNDIG AUF LAGER
- LAUFWERKE
- SOUNDCARDS

ALLE PRODUKTE AUF LAGER

Mengenbonus :

Ab 10 Spiele 0,50 DM pro Spiel
Ab 15 Spiele 1,00 DM pro Spiel
Ab 20 Spiele 1,50 DM pro Spiel
Ab 25 Spiele 2,00 DM pro Spiel



Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen :

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Versandkosten :

Porto (Inland)	: 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland)	: 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sondereilzustellung (Inland)	: per Nachnahme 18,50 DM

Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

Komplette Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken anfordern.

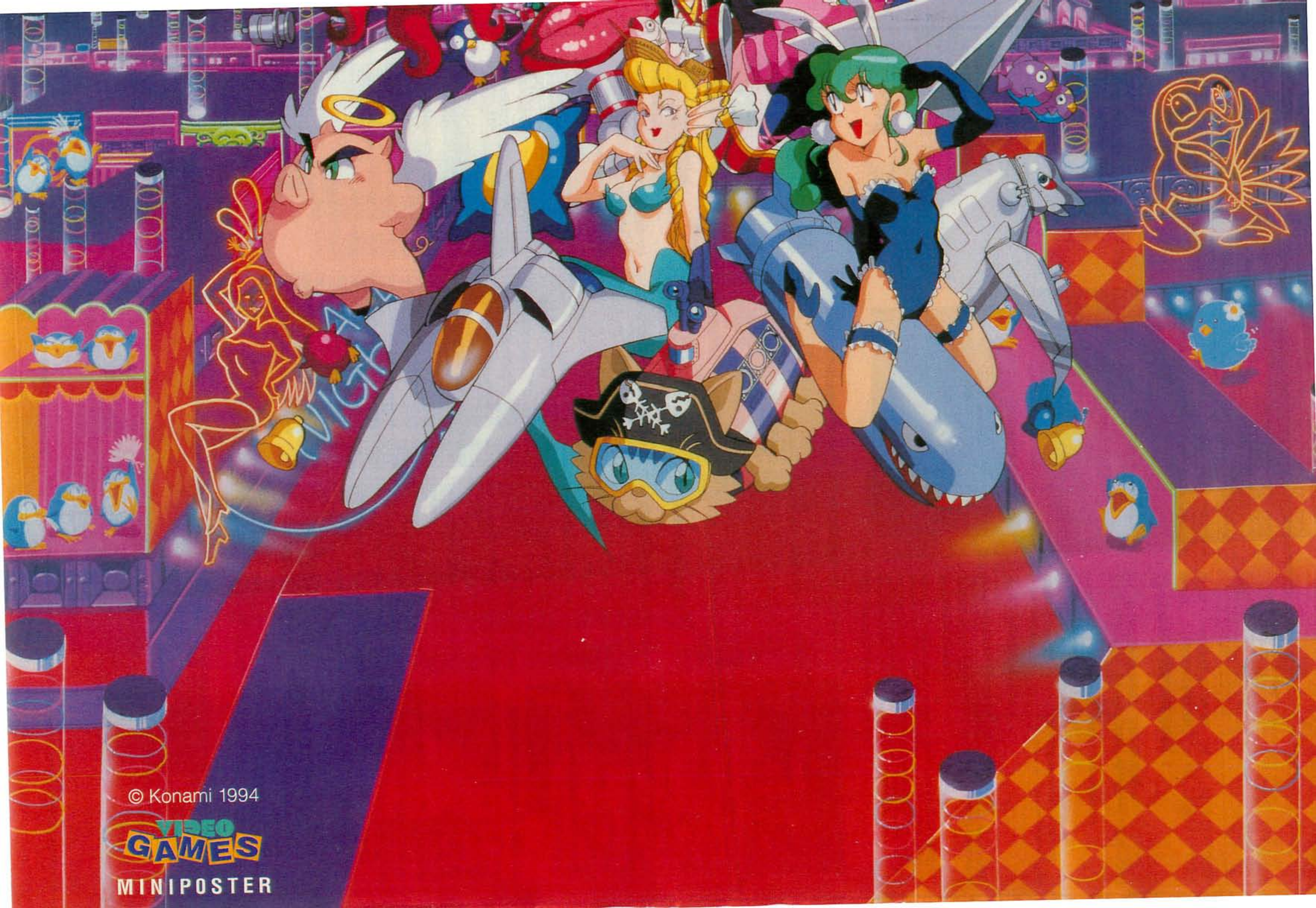
Öffnungszeiten :

Mo.- Fr.	10.00 bis 18.30 Uhr	Sa.	10.00 bis 14.00 Uhr
la. Do.	10.00 bis 20.00 Uhr	la. Sa.	10.00 bis 16.00 Uhr

METROPOLIS GESCHÄFTSBEDINGUNGEN

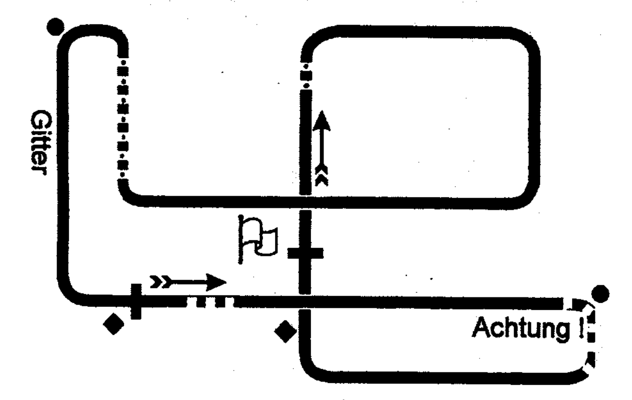
Ständig alle NEUHEITEN (auch IMPORTE) auf Lager

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können.

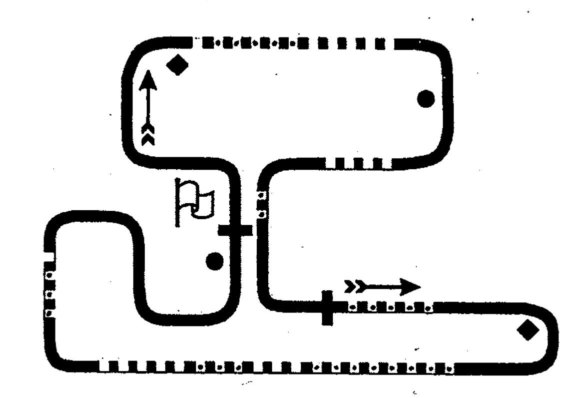

© Konami 1994
VIDEO GAMES
MINIPOSTER



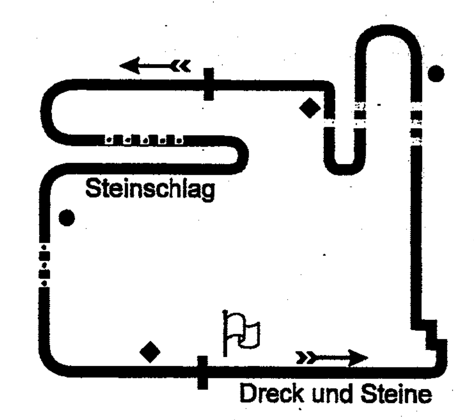
Master Course 1 – Lake Side



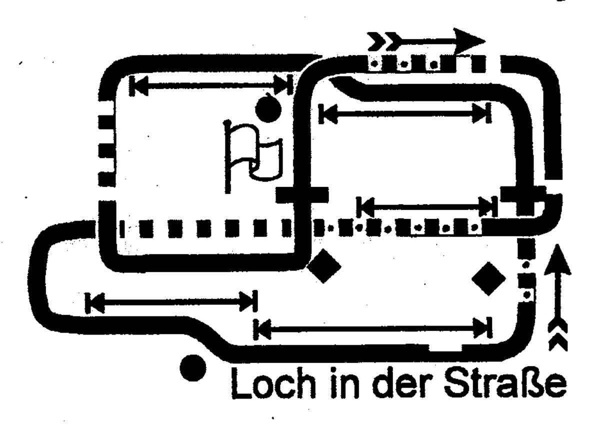
Master Course 3 – SkyRamp



Master Course 2 – Big Raving



Master Course 4 – Harbor City



Super Nintendo

Stunt Race FX

Ole Begemann aus Detmold hat für alle, die noch nicht so weit gediehen sind, schon mal eine Übersicht über die vier Master-Kurse erstellt.

Allgemeine Tips:

Wollt Ihr die Master-Klasse im Speed Trax-Modus durchspielen, habt Ihr das beste Gefährt, das Motorrad in diesem Modus noch nicht zur Verfügung. Versucht es deshalb mit dem F-Type.

Der X-Knopf zum Hüpfen ist absolut zwecklos. Man braucht ihn nie und verliert bei seiner Benutzung eventuell die Kontrolle über das Fahrzeug, da es in der Zeit, wo man sich in der Luft befindet, geradeaus weiterfährt.

Die Karten zeigen neben der Position von Start/Ziel, Checkpoints und Extras noch Steigungen und Gefälle auf.

In der Weitsicht-Perspektive habt Ihr den besten Überblick und seht Kurven frühzeitig.

Lake Side

Der erste Kurs ist recht einfach. Er hat größtenteils einfache Kurven, lediglich die vorletzte ist mit Vorsicht zu genießen, da sie steil abfällt und sehr uneben ist. Ansonsten gibt es nur eine knifflige Stelle auf der Strecke, nämlich das Gitter auf der Geraden vor dem Checkpoint. Fahrt hier vorsichtig und gerade drauf zu, um nicht ins Wasser zu stürzen. Bei einem eventuellen Sprung wegen der Unebenheit am Ende des Gitters könnt Ihr dagegen nicht ins Wasser fallen, da die Programmierer die Banden programmintern unendlich hoch gemacht haben.

Big Raving

Diese Bergstrecke ist ein extrem gemeiner Kurs, bei dem Ihr alles geben müßt. Die Zeit sollte zwar kein Problem sein, allerdings ist es recht schwer, hier als Dritter oder sogar noch besser ins Ziel zu kommen. Gleich zu Beginn müßt Ihr verhindern, daß Euch ein Computergegner gegen die dicken Steine schubst. Achtet immer darauf, daß Euch noch genügend Turbo-Energie für den Sand und den Anstieg am Anfang zur Verfügung steht.

Gegen Ende der Strecke nach der letzten 180-Grad-Kehre findet Ihr ein Schild, daß Euch vor Steinschlag warnt. Fahrt hier in Runde zwei direkt an der Steilwand entlang, in der dritten Runde dagegen am Zaun, um von den Steinen nicht getroffen zu werden.

Bonus Trax

Da die Zeit in der Master-Klasse kein Problem ist, solltet Ihr in der Bonusrunde auf alle Fälle die Abkürzung wählen, um zwei Extraautos zu bekommen. Die Anzahl der durchfahrenen Tore ist nicht so wichtig, ein Wert von 5-10 Sekunden ist in Ordnung.

Sky Ramp

Auf der Sky Ramp könnt Ihr richtig Zeit für die letzte Strecke sammeln. Es ist die leichteste Strecke der Master-Class mit keinen besonderen Schwierigkeiten. Das einzig Knifflige ist die unebene und zumeist recht enge Fahrbahn. Ansonsten dürft Ihr Euch nicht von den Wolken und den herumfliegenden Arwings beirren lassen. Unter den Wolken geht es immer geradeaus, und Fox McLoud schießt auch nicht auf Euch, solange sich kein Sega-Aufkleber an Eurem Renner befindet.

Legende

- ● Turbo-Extra
- ◆ Damage-Extra
- ▮▮▮▮ Anstieg
- ▮•▮•▮ Gefälle
- |←→| nach oben offene Röhre

Harbor City

Es handelt sich bei dieser Strecke um eine sehr verwinkelte und kurvenreiche Trasse durch ein Hafengebiet, die Euch dreimal die Gelegenheit zu einem Tauchausflug gibt. Diese Möglichkeit solltet Ihr

aber erst wahrnehmen, wenn Ihr den Speed Trax-Modus geschafft habt, dann dürft Ihr nämlich alle Strecken im Free Trax ausprobieren. Die U-förmigen, gewölbten Streckenteile müssen ganz vorsichtig angegangen werden. Drosselt Eure Geschwindigkeit etwas und fahrt exakt mittig hinein. Nun könnt Ihr Gas geben, bis die erste Biegung kommt. Bremst kurz ab, korrigiert mit dem Steuerkreuz Eure Richtung und fahrt weiter. Am Ende des zweiten U-förmigen Straßenteils erwartet Euch noch eine besondere Überraschung: Die Straße ist auf der gesamten linken Seite plötzlich weg. Sobald Ihr das Baustellenschild seht, müßt Ihr wiederum die Geschwindigkeit zurücknehmen und langsam die rechte Wand hochfahren. Seid Ihr an der Öffnung vorbei, könnt Ihr Vollgas geben, da nun wieder die normale Straße beginnt.

Super Nintendo

Aero the Acro-Bat

Einen verdammt nützlichen Level Select gibt es hier zu entdecken. Wer im Optionsmenü *unten, A, unten, Y, unten, A, unten* und *Y* eingibt, kann während dem Spiel durch gleichzeitiges Drücken auf Start und Select die heiß ersehnte "Level complete" Meldung erblicken. Ja, ja, der Stefan Hartmann ...

Super Nintendo

Samurai Shodown

Unser Tet ist ein blitzgescheiter junger Mann. Um dies hiermit allen zu beweisen, hat er den Boss-Code ausgetüftelt, den er durch das Telefonieren mit seiner Oma aus Osaka bereits vom Hörensagen kannte.

Während dem Takara-Logo müßt Ihr nacheinander A, Y, X und B eingeben. Es folgt ein Schrei. Bei der Kämpferauswahl haltet Ihr daraufhin L und R gedrückt, egal, auf welcher Figur Euer Cursor steht, bis der Gegner ausgewählt wurde. Schon spielt Ihr mit **Amakusa Shiro**.

Super Nintendo

Wing Commander – The Secret Missions

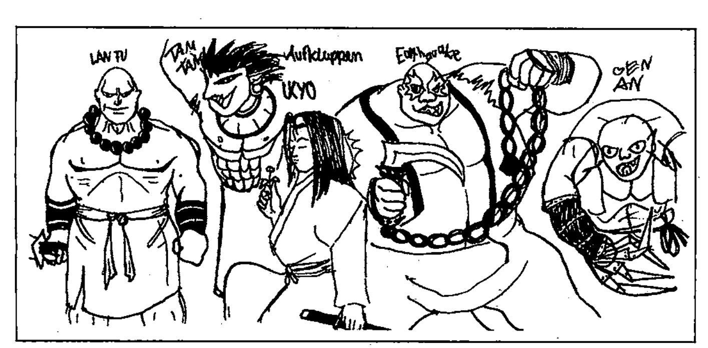
Auch im Nachfolger verbirgt sich das Super-Duper-Mega-Alles-einstellbar-Menü. Im Titelbild sollte man einfach auf Pad 2 folgende Knöpfe gleichzeitig drücken: *L, R, Select, Start*. Die Musik wird leiser, und das Menü erscheint: Series, Mission, Invincibilty, Song, Sound, Effects, Sound Group – alles einzeln einstellbar. Wie macht dieser Ilvesheimer das immer nur?

Super Nintendo

Zool

Schon wieder ein Level – Select und schon wieder von Stefan Hartmann. Einfach ein normales Spiel starten, und sobald die "Level 1-1 Get Ready"-Meldung erscheint, immer wieder, wie verrückt, abwechselnd den L- und den R-Knopf drücken.

Wenn der Screen verschwindet, wird ein neues Menü erscheinen, welches einen in jedes erdenkliche Level zu warpen vermag.



Andreas Fischer/München wüßte schon noch mehr, leider hatte nur sein Bild in dieser Ausgabe noch Platz ...







Mega Drive

Sonic 3

Der ultimative Sonic-3-Cheat kam am selben Tag gleich von zwei Einsendern in unser Hohes Haus geflattert. Piet Kunkeler aus Berlin und Adrian Schulthess aus CH-



Am Anfang des Spiels gibt Euch Miles eine Gratis-Flugstunde

Volketswil waren so clever und geduldig, dieses heiße Eisen anzupacken. Ich muß gestehen, daß auch schon vorher Infos zur Levelanwahl und zum Debug-Menü in der Szene kursierten, es hat nur nie funktioniert. Die mitgeschickten Beweise der beiden hatten mich allerdings neugierig gemacht und so habe ich erneut zum Joypad gegriffen. Da ich wußte, daß es funktionieren **muß**,bin ich dran geblieben. Ich möchte gar nicht offenbaren, wie oft ich diesen f!&*n$# Cheat eingegeben habe, und wieviele Joypads ich durchprobiert habe, bis es das erste Mal geklingelt hat. Nach dem Sega-Logo, wenn sich der Bildschirm schwarz verfärbt, müßt Ihr wirklich schnell oben, oben, unten, unten, oben, oben, oben drücken (Version von Piet). Bei Adrian war es 2 x oben, 2 x unten und 4 x oben. Da ich aber zu der Zeit als ich es versucht habe, schon so deliriös drauf war, kann ich mich nicht erinnern, ob ich am Ende drei- oder viermal nach oben gedrückt hatte. Akzeptiert Euer Mega Drive den Cheat, ertönt auf alle Fälle das Klingeln, das Ihr auch zu hören bekommt, wenn Sonic einen Ring einsammelt. Drückt Ihr im Menü dann nach unten, steht unter *Competion* noch ein weiterer Menüname, nämlich *Sound Test*. Dieses Menü enthält die Levelanwahl. *Mushroom Valley* und *Sandopolis* sind Levelnamen aus *Sonic and Knuckles*, die natürlich mit dem Sonic-3-Modul alleine nicht angewählt werden können. Dies legt allerdings den Schluß nahe, daß man im Titelbild von Sonic and Knuckles mit aufge-



Lustiges Ringesammeln im Namen der Einsender

stecktem Sonic 3 auch noch irgendwas rumdrücken kann.

Bleiben wir aber bei der Levelanwahl von Sonic 3.

Ihr könnt nun die einzelnen Level anwählen, spielen und sterben. Der Menüpunkt *Sound Test* bleibt erhalten, solange das Mega Drive nicht



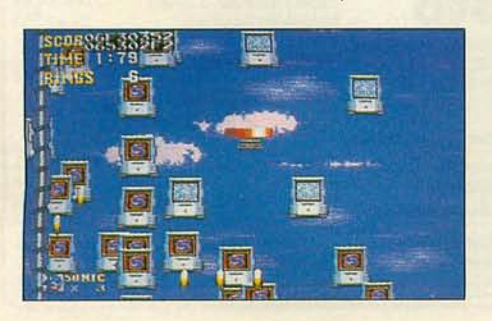
Der Editor, der Editor! Hier kann nicht mal Heli-Miles helfen

ausgeschaltet wird. Wählt Ihr ein Level an, in dem Ihr gleichzeitig den A-Knopf und Start drückt, erschließt sich Euch auch der Editor-Modus. Ob Ihr Euch im Editor-Modus befindet oder nicht, seht Ihr daran, ob im linken oberen Eck zwei Zahlenreihen, die wie Action-Replay-Codes aussehen, erscheinen. Ist dies der Fall, könnt Ihr Sonic durch einen Druck auf die B-Taste in einen Ring verwandeln. Drückt Ihr C, lassen sich die Ringe duplizieren. Durch Drücken der A-Taste kann sich Sonic, bzw. der Ring, in viele andere Gegenstände verwandeln, aus denen das Spiel besteht. Auch diese können mit C dupliziert werden. Mit der B-Taste verwandelt Ihr Sonic wieder zurück. Als Ring oder überhaupt als Gegenstand, kann "Sonic" durch Wände gehen und so den gesamten Levelaufbau erkunden. Außerdem läßt sich Sonic durch den Editor ganz leicht in Super Sonic verwandeln. Klickt mit A durch die Gegenstände, bis der Fernseher mit dem verkehrten "S" erscheint. Dupliziert ihn mit C in das Level, drückt B, um wieder Sonic zu werden und springt auf den Fernseher. Auch 999 Ringe sind einfach zu erhalten. Spielt Ihr mit Sonic und Miles, müßt Ihr lediglich Sonic zum Ring machen, diesen vor Miles plazieren und 999mal die C-Taste drücken (am schnellsten mit Auto-Feuer). Komfortabel ist der Editor-Modus auch im Bonus-Level. Dort kann man im verwandeltem Zustand bis zum Öffnungsknopf fliegen und diesen betätigen, ohne



999 Ringe sind bereits auf dem Konto – wo ist nur Sonic?

daß man andauern, herumgeschubst wird. Auch die Extras lassen sich besser aufnehmen. Wenn man ein Leben verliert und Sonic droht, aus dem Bildschirm zu fallen, kann man Sonics Fall mit B stoppen, wieder hochfahren und sich mit einem erneuten Druck auf B zurückverwandeln.







Super Nintendo

Final Fight 2

Hier ist er:

Der "Champion Edition"-Code, mal wieder rausgefunden von S. Hartmann aus Champilvesheim.

Im Titelbild (wo man die Auswahl zwischen Options, bzw. 1 oder 2 Player hat) muß man auf Pad 1 folgendes eingeben: unten, unten, oben, oben, rechts, links, rechts, links, L-Knopf, R-Knopf. Der Trick hat funktioniert, wenn sich der Bildschirm blau verfärbt. Jetzt kann man im 2-Player-Spiel den gleichen Charakter wählen. (Mangels Pal-Modul wurde dieser Cheat nur auf der japanischen Version ausprobiert, er sollte aber auch mit der Amerika-Version funktionieren).

Super Nintendo

Super Family Tennis

Hier gibt es einen versteckten Court namens "Namcot Theater" zu entdecken.

Wenn man nämlich im ersten Menü fünfmal schnell (!) hintereinander Select und dann noch Start drückt, wird ein neues Menü erscheinen, in dem man diesen Zusatzcourt anwählen kann, verspricht Stefan Hartmann der geneigten Leserschaft.

Super Nintendo

Yoshi's Cookie

Wer statt popeligen zehn Runden ganze 99 Rounds direkt anwählen können will (urks, was für ein Hart von Stefan Deutschmann), der sollte einmal folgenden Tip ausprobieren.

Wählt ein Action-Game und setzt im Optionsmenü die "Round" auf "10", "Speed" auf "HI(gh)" und "Music Type" auf "Off". Jetzt einfach auf dem zweiten Pad folgende Knöpfe gleichzeitig drücken:

L, R, Start und Select. Wenn alles geklappt hat, sollte man nun "Round" bis auf 99 hochsetzen können.

Mega Drive

Taz-Mania

Stefan Hartmann/ Ilv.: Für folgende Tricks braucht man zwei Pads. Voraussetzung für alle folgenden Kombinationen ist, daß im Titelbild auf beiden Pads gleichzeitig A, B, C und Start gedrückt wird. Nur dann funktioniert der Rest.

1. Levelskip:

Wenn man in den Pausemodus geht und auf dem ersten Pad gleichzeitig A, B und C drückt, so kommt man direkt in den nächsten Level.

2. Unsterblichkeit:

Wenn man im Pausemodus B drückt, wird man unsterblich (und wer statt dessen A drückt, macht die Prozedur wieder rückgängig).

3. Levelanwahl:

Wenn man im Pausemodus C drückt, so erscheinen unter dem Wort "Pause" Ziffern, die das Level angeben. Diese einfach mit dem Steuerkreuz ändern und Start drücken.

Super Nintendo

Zombies

Wer drei von sechs Bonusleveln spielen will, sollte *FDSZ* oder *VDSX* eingeben (nach der dritten Bonusrunde hängt sich das Spiel dann leider auf).

Mit dem Paßwort *BLHR* fängt man nochmals in Level 45 an, allerdings diesmal im Tough-Modus, der wirklich so hart ist, wie er heißt, und das will was heißen, da unser Stefan aus Ilvesheim ja auch fast so heißt, es also demnach wissen muß.

Mega Drive

Virtua Racing

Während einer kleinen Entspannungsübung der Redaktionsmannschaft mit VR ist uns dieser Cheat vom Himmel gefallen. Wenn Ihr das Rennen pausiert und dann A, B, C gleichzeitig drückt, erscheint der Result-Screen. So könnt Ihr ein Rennen abbrechen.

3DO

Way of the Warrior

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, gibt es heute noch mehr News vom brutalen MKII-Konkurrenten WotW. Christian Klein aus München kennt inzwischen schon so viele Moves, daß er gar nicht weiß, ob er schon mal mehr Moves gewußt hat, in welchem Teil seines Gedächtnisses diese eventuell abgelegt worden sind und wovor er sich nach diesem Spiel eigentlich noch fürchten soll. Die Moves:

Nobunaga:
Shurikan:
↓ ↘ → +A/L
Shurikan in der Luft:(im Flug)
↓ ↘ → +A
Vorschnellen: → +R
Eleganteres Vorschnellen:
← 2 sec. → +L
Schnitzler:
← +A (A schnell drücken)
Power Wheel:
↓ ↘ → +R
Rutschen:
↘ +C (am Boden)
Power Dive:
↘ +C (im Flug)
Head Stomp:
↓ +C (im Flug)
Uppercut:
↓ ↙ ← +R

Dragon:
Feuerball:
↓ ↘ → + L/A
Roundhouse-Kick:
↓ ↙ ← +R
Spagat am Boden: A + B gleichzeitig
Spagat in der Luft: B + C gleichzeitig
Schneller Vorwärtskick:
← 2 sec. →
Power Stomp: → + R
Fast Power Stomp:
↗ +R
Divekick: gerade nach oben springen, dann ↘ + C
Uppercut: R + C
Fäuste: A schnell drücken
Füße: C schnell drücken

Laines:
Uppercut: ↘ +L
Zangief Dive: ↗ +L (im Flug)
hohe Granate:
↓ ↘ → + A
weite Granate:
↓ ↘ → + L
Shockwave: A + B + C (aufpowern dann B + A)
Rolle Mitte:
← 2 sec. →
Rolle Boden: ↘ +R

Ninja:
Blitz:
↓ ↘ → + L/A
Roundhousekick:
↓ ↙ ← +R
Power Dive:
↘ + C (im Rückwärtsflug)
Uppercut: ↙ + L
Low Kick: B halten und C
Messer ziehen: A + C
Power Stomp: → + R
Auflösen: ↓ + A + B + C
Rutschen: Ducken, dann ↘ + C
Bewußtlos machen: am Gegner → + C
Fatalities (nur bei "Put him down" oder "End it")
Fat. 1: ↓ ↘→ + L + A (Blitz mit platzen lassen)
Fat. 2: nahe am Gegner
↓ ↘→ + A + C (Aufschlitzen)

Konotori:
Fächer werfen:
↓ ↘ → + A/L
Rad schlagen:
↓ ↙ ← +L
Drehung: schnell L drücken
Vorschnellen:
← 2 sec. → + R
Uppercut: → + R (nahe am Gegner)
Fliegen: im Flug B drücken
Head Stomp: ↓ + R (im Flug)
Power Dive: ↘ + L (im Flug)
Fächer unten werfen: ↘ + R + L
Fatality 1 (bei "Put him down"):
↓ ↘ → + L + A (Kopf ab)

Nicky Chan:
Zopf:
↓ ↘ → + L/A
Vorschnellen:
← 2 sec. →
Head Stomp: ↓ + C (im Flug über den Gegner)
Flic Flac: → →
Uppercut: ↙ + R
Rutschen: ↘ + C
Zopfschwinger: B halten, dann L
Drehkick:
↓ ↙ ← +R
Fast Power stomp:
↗ +R

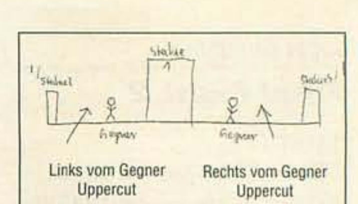
Fox:
Dizzypowder: ↓ ↘ → + A
Saibolek: ↓ ↘ → + L
Rock Knee: ← 2 sec. →
Rolle: ↘ + L
Uppercut: ↙ + R
Drehkick:
↓ ↙ ← + R
Wurf: im Flug, wenn beide springen, am Gegner L drücken
Power Dive: ↘ + C (im Wegflug)
Auflösen: ↓ + A + B + C
Head Stomp: ↓ + C (im Flug)

Chaky Jake:
Rad:
↓ ↙ ← + R
Messer:
↓ ↘ → + L
Feuer:
↓ ↘ → + R
Vorwärts schnellen:
← 2 sec. →
Wurf: ↘ + L
Drehung: ← ← + L
Auflösen: ↓ + A + B + C
Head Stomp: ↓ + C (im Flug)
Power Dive: ↓ + R (im Wegflug)

Crimson Glory:
Poison Bottle:
↓ ↘ → + A
Zündholz:
↓ ↘ → + L
Fast Power Stomp: ↗ + R
Schnell zum Gegner: → → + R
Head Stomp: ↓ + C (im Flug)
Power Dive: ↘ + C (im Flug)
Hochheben und schlagen:
→ + L + R (beim Gegner)

Magics:
Bei mindestens 350 Skullpoints provozieren (→ + B gleichzeitig).
Für unsichtbar:
↓ ↙ ← + B
Für klein machen: → + B gleichzeitig

Pit Fatalities (nur bei Kommentar von Sprecher):
Lava:Wenn es 1:1 steht runterschmeißen
Bridge: nur Uppercuts
Dojo:in der Dojomitte Uppercut
Cliffs: Gegner muß dazu in der Mitte stehen, dann einen harten Vorwärtsschlag landen (Dragon/ Ninja: Powerstomp)
Roof: siehe Skizze


Links vom Gegner Uppercut — Rechts vom Gegner Uppercut

Mega Drive

Sonic & Knuckles

Bernd Thomas aus Stuttgart hat das große Rätsel um die Kompatibilität von Sonic 1 zu Sonic & Knuckles mit Leichtigkeit gelöst. Ein paar Tage nach der Markteinführung steckte er den ersten Teil der Sonic-Saga auf das allerneueste Machwerk auf, sah den "No Way"-Screen und erspähte nach einer Weile das erste Fragezeichen. Er dachte: hääá?!?, isses jetzt völlig "no way!" oder vielleicht nur "no way?" ? So probierte er ein Weilchen herum und kam zu folgendem Schluß:

Steckt *SONIC 1* in den Erweiterungsport von *SONIC & KNUCKLES*. Wenn das No Way-Bild erscheint A, B, und C auf Joypad 1 gleichzeitig drücken. Hier kann man die *SPECIAL STAGE* aus *SONIC 3* und *SONIC & KNUCKLES* spielen.

Bei der Option "CODE" könnt Ihr das Level einstellen, und wenn Ihr auf "LEVEL" geht, zeigt Euch das Mega Drive die Nummer der Stage an. Hier kann man nichts einstellen.

Mit A B C kann man anwählen, ob man mit Sonic oder Knuckles spielen will. (Blauer Stern Sonic, Roter Stern Knuckles)

Level	Code
LEVEL 1:	3659 8960 3263
LEVEL 2:	2965 3192 9023
LEVEL 3:	3610 2354 7327
LEVEL 4:	2921 0274 3999
LEVEL 5:	3737 7423 1487

Steckt man beliebige andere Module ein und drückt A B C, so kann nur ein Level durchgespielt werden. Es wird nur die Stage-Nummer angezeigt. Hier könnt Ihr nur starten und zwischen Sonic und Knuckles wählen, zum Beispiel
Cool Spot: 150965183,
Rampart: 206625067,
Micro Machines: 007958713,
Sonic Spinball: 044795354

Super Nintendo

Q*Bert 3

Dominik Erbsland aus CH-Lommiswil macht mir vielleicht Spaß! Erst schickt er ein Haufen schöner Tips und dann will er noch nicht mal mit seinem Spitznamen angeredet werden. Aber da die Privatsphäre der lieben Leser eine ziemlich heilige Kuh ist, wollen wir ihm diese kleine Eigenheit gerade noch mal durchgehen lassen.

Wenn Ihr im Options-Screen L+R drückt, könnt Ihr alle Programmierer sehen. Drückt Ihr jetzt noch Select, seht Ihr alle (ca. 50) Hintergründe des Spiels.

Wenn Ihr *X*Bert* spielen wollt, dann müßt Ihr im Option-Screen B, Y, Y, Y, B, Y, Y, und noch mal Y drücken (ein Signal ertönt). Verlaßt den Option-Screen und startet das Spiel ganz normal. Jetzt könnt Ihr *X*Bert* spielen.

Super Nintendo

Super Mario World

Hier ist noch ein Cheat von unserem Schweizer Startüftler Dominik. Erbsland. Wenn Ihr das 97ste Mario-Level sehen wollt, müßt Ihr seinen Anweisungen folgen:

Gebt den Action Replay-Code 7E0D D501 ein. Schaltet das ARP ein, wenn Mario auf der Landkarte zu sehen ist. Mario geht dann automatisch bis zur *Top Secret Area*. Jetzt müßt Ihr das ARP ausschalten. Spielt das benachbarte Geisterhaus durch und speichert ab. Drückt *Reset* und gebt den Code 7E0D D502 ein; das Spiel jetzt fortsetzen und bis zu *Donut Plains 1* zurückgehen; ARP einschalten. Mario geht nun bis zur *Star Road*; ARP ausschalten und das benachbarte Geisterhaus durchspielen (den Weg über den Kampf mit dem Riesengeist nehmen); zur Starroad gehen und "raufbeamen"; ARP einschalten. Mario geht bis zum nächsten Stern; ARP ausschalten und bis zum nächsten roten Punkt gehen; ARP wieder einschalten und das Ganze jetzt solange wiederholen, bis Mario auf dem Hügel steht.

Schaltet das ARP wieder aus, drückt Button B und endlich könnt Ihr Level 97 spielen, das aber nicht sehr groß ist.

! Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden neuen Code, den Ihr mir schickt.

SNES/ MD

Lost Vikings

Sven Appelt aus Magdeburg hat zwar früh reagiert, und uns schon vor einer ganzen Weile mit den Paßwörtern zu diesem Super-Knobler eingedeckt, aber irgendwas wird eben bei jeder Ausgabe geschoben. Nun hat sich das Warten ja gelohnt (die eingeklammerten Paßwörter funktionieren ausschließlich auf der Mega-Drive-Version, alle anderen bei beiden Versionen):

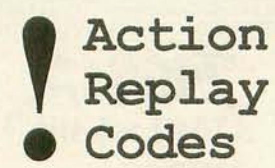
Raumschiff 1:	Fabrik:
STRT	JLLY
GR8T	PLNG
TLPT	BTRY
GRND	JNKR
	(RVTS)
Prähistorik:	CBLT
LLMO	HOPP
FLOT	SMRT
TRSS	V8TR
PRHS	Wacky:
CVRN	NFL8
BBLS	WKYY
(TRSS)	CMBO
VLCN	8BLL
	TRDR
Ägypten:	FNTM
QCKS	WRLR
PHRO	(PDDY)
C1RO	TRPD
SPKS	
JMNN	Raumschiff 2:
(SNDS)	TFFF
(TMPL)	FRGT
TTRS	4RN4
	MSTR

Super Nintendo

Indiana Jones

Stefan Hartmann aus Stuttgart, der jedes Verwandtschaftsverhältnis mit seinem Namensvetter aus Ilvesheim am Telefon abstreitet, hat die ASCII-Zeichen auf seinem Computer voll unter Kontrolle. Unsere Techniker sind noch am Suchen nach der Kombination für Stefans griechische Zeichen:

	Easy	Normal	Hard
Nepal	Φ Σ Ψ Π	Δ Ψ Δ Σ	Φ Π Π Σ
Kairo	Π Δ Σ Φ	Σ Δ Σ Ψ	Φ Φ Π Ψ
Kreta	Ψ Σ Σ Φ	Σ Π Ψ Ψ	Π Δ Π Ψ
Shanghai	Δ Φ Δ Π	Σ Ψ Ψ Φ	Π Δ Φ Ψ
Shunking	Δ Φ Π Σ	Σ Φ Δ Π	Σ Φ Π Σ
Pankot	Φ Δ Φ Ψ	Σ Ψ Π Φ	Π Ψ Ψ Π
Venedig	Φ Π Ψ Π	Φ Δ Ψ Σ	Π Π Δ Φ
Salzburg	Δ Ψ Φ Π	Φ Ψ Δ Π	Ψ Δ Σ Σ
Berlin	Σ Π Δ Σ	Φ Δ Δ Σ	Ψ Π Δ Σ
Alexandretta	Φ Ψ Δ Φ	Φ Ψ Φ Σ	Ψ Ψ Φ Π



Wir sind schwach geworden, Euer Ruf war zu übermächtig, deshalb drucken wir auch wieder Codes für das Mogelmodul ab, für die es aber, wie schon in den letzten Ausgaben zu lesen war, kein Geld gibt:

Lemmings (SN)

Wer den Code 7E00 9200 eingibt, der braucht für jedes beliebige Level nur noch 0% (Null Prozent!) aller Lemminge retten; so sprach Stefan Hartmann/ Ilvesheim

F-Zero (SN)

7E06E3XX	mit "XX" Farbe des lila Flitzers verändern
7E0000XX	Farbe d. Kurses ändern (01-0f)
7E000010	Überraschung
7E008000	(beide Codes)

Equinox (SN)

7E1F110C	Alle 12 magischen Kugeln
7E1DD001	unbesiegbar
7E1F2A04	alle vier Codes zusammen
7E1F2D00	
7E1F9A00	

Dschungelbuch (SN)

7E015E99	99 rote Diamanten
7E015D99	99 grüne Diamanten
7E1D9B99	99 Kokosnüsse
7E0140XX	Level Select (anstatt XX Zahl)

Stunt Race FX NTSC (SN)

0BAE5680	NTSC-Version läuft auch auf Pal-Geräten
07E59A80	unbegrenzt Zeit
07DDC6B9	immer erster werden
0BC70D05	alle Fahrzeuge anwählen
02DA6DB9	Fahrzeuge ohne Räder

Zombies (SN)

Noch ein "Stefan-Hartmann-aus-Ilvesheim"-Special 7E1E 7CXX Levelanwahl. Die XX durch die Hexadezimal(!)-Zahl des gewünschten Levels ersetzen (01 – 30), außerdem kann man dadurch die einzelnen Bonusrunden anwählen:

31 Credit Level
32 The Son of Dr. Tongue
33 Day of the Tentacle
34 Someplace very warm
35 Curse of the Pharaoh
36 Mushroom Men
37 Cheerleaders VS the Monsters

7E1C B80A	Unendlich Energie Pl. 1
7E1C BA0A	Unendlich Energie Pl. 2
7E1D 0C04	Unendliche Schlüssel
7E1D 1E04	Unendliche Totenkopfschlüssel
7E1C CC66	Unendlich Wasser

Super Tennis (SN)

7E00FAFF	Computer hat Angst vor Ball
7E0077A1	Netz unsichtbar
7E0283FF	Spieler und Ball sind unsichtbar
7E00E805	Größerer Ball
7E010E04	Advantage Pl.1
7E01F04	Advantage Pl.2
7E017010	Kein Sound
7E010E03	Einen Punkt vom Match gewinnen

Lost Vikings (SN)

7E130B00	unendlich Energie für Eric
7E130F00	unendlich Energie für Olaf
7E130D00	unendlich Energie für Baleog

Super Turrican (SN)

7E05AD04	Streuschuß

Super Metroid (SN)

7E09A4AF	zusammen mit
7E09A5BF	zweitem Code eingeben, für alle Items gleich von Anfang an
7E063D00	keine Musik (zu-
7E064C01	sammen mit dem zweiten Code)
7E05F6FF	keine Soundef-
7E05F5FF	fekte (zusammen mit dem zweiten Code)
7E09C002	volle Energie-
7E09C2DB	Tanks von An-
7E09C305	fang an (alle
7E09C4DB	fünf Codes-
7E09C505	zusammen)-
7E09A910	Volle Beams von
7E09A80F	Anfang an (zusammen mit dem zweiten Code)

Combat Cars (MD)

FF000500XX	Level-Select mit XX

Eternal Champions (MD)

FF97750011	Computer-Gegner kämpft nicht

F1 (MD)

FFF3900000	Superreifen

Jungle Strike (MD)

FFBE3100E4	Propeller fliegt für sich alleine

Marko's Magic Football (MD)

FF8D250003	unendlich Leben
FF8D290004	unendlich Energie

Sonic Spinball (MD)

FFFED80000	Sonic unsichtbar
FF578C0085	Sonic hat schon den 1. Emerald

Sonic 3 (MD)

FFF65F0047	Farbe von Sonic
FFFE090DFF	Animationsphasenkarusell
FFF1311000	Graphik und Farbe sind gestört

Pete Sampras Tennis (MD)

FF02190003 es steht 40:Love für Player 1
FF021B000X Für "X" die Anzahl der Spiele für Player 1 einsetzen (0-5)
FF02290000 Der Computer macht keinen Punkt

Sword of Vermillion (MD)

FFC6330035 Die ganze Zeit 53 MPs
FFC62D0063 Die ganze Zeit 99 HPs

Da bei so vielen, zu später Stunde, eingetippten Zahlen Fehler passieren können, sind alle Angaben leider ohne Gewähr.

Außerdem funktionieren manche neuen Codes nicht beim Action Replay 1, während hingegen alle alten Codes ohne Probleme beim neuen ARP 2 funktionieren.

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Super Nintendo

Prosit auf Donkey

Auf Nintendos Dschungel-Parties in den Zoos von Hamburg und München letzten Monat gab es allerhand leckere Drinks an der Dschungel-Bar zu verkosten. Dies ist jetzt zwar kein Tip im eigentlichen Sinne, vielleicht möchte sich aber der ein oder andere ausgewachsenere Leser doch inspirieren lassen von Big N's Donkey-Cocktails. So geht's:



Der Barkeeper war so freundlich mich auch einmal an den Shaker zu lassen. Die Mischungsverhältnisse ließen sich so noch optimieren

Expresso: Jambosala, Wodka, O-Saft, Sekt

Cranky Kong: Baccardi, Lemon, Rum, Crème de Coconut, Ananassaft

Rambi: O-Saft, Grapefruitsaft, Lime Juice, Grenadine

Diddy Kong: Baccardi, Créme de Mente, Zitronensaft, Ananassaft

Winky: Pfirsichsaft, Maracujasaft, Coca Cola

Donkey Kong: Créme de Cacao, Weinbrand, flüssige Sahne

Jetzt aber bitte nicht zu naßforsch ans Werk gehen. Die Hausbar Eurer Eltern bleibt die Hausbar Eurer Eltern. Kiddies fahren mit Rambi und Winky am besten, hicks.

M.C. Game

Jaguar - Bielefeld - 3DO

SNES		Mega Drive	
Actraiser 2	119,95	Ballz	99,95
Ad. Island 2	119,95	Dragon	109,95
Demolition Man	129,95	Ecco 2	119,95
Donkey Kong	129,95	Earth Worm Jim	129,95
Earth Worm Jim	139,95	FIFA 95	109,95
Final Fantasy 3	149,95	Hockey 95	109,95
Harlem Gl. Trot.	109,95	Jurassic Park 2	129,95
Indiana Jones	129,95	Lion King	119,95
Lord of the rings	129,95	Mickey Mania	119,95
Lion King	139,95	Mega Race	99,95
NHL Hockey 95	129,95	NBA JAM (CD)	109,95
NBA 95	129,95	NBA Live	119,95
Soul.Bl. (dt.Texte)	119,95	Probotector	119,95
Street Racer	119,95	Sonic & Knuckl.	119,95
Soulblazer 2	139,95	Soleil	129,95
Super Punch out	129,95	Soulstar (CD)	119,95
Vortex	139.95	Shaq Fu	119,95
WCW S. Brawl	129,95	Shining Force 2	129,95
WWF Raw	149,95	Syndicate	119,95

In Zahlungnahme gebrauchter Module

Porto 9 DM

M.C. Game
Detmolderstr.68 • 33604 Bielefeld
TEL.: 0521 / 64234 • FAX:0521 / 64235

Grobi's Gameshop
0 55 28 / 34 51
Fax 0 55 28 / 35 16

Super Nintendo	
Actraiser 2 dt.	119,–
Bugs Bunny dt.	126,–
Battletank 2 dt.	129,–
Choplifter 3 dt.	104,–
Castlevania 4 dt.	89,–
Dschungelbuch dt.	119,–
Dragon - Bruce Lee dt.	117,–
Donkey Kong Country dt.	133,–
Empire Strikes Back dt.	119,–
Earth Worm Jim dt.	129,–
Flintstones dt.	117,–
F-1 Pole Position 2 dt.	119,–
Indiana Jones dt.	129,–
Lord of the Rings dt.	119,–
Mega Man X dt.	109,–
Streetfighter T-Shirt	29,–
Madden 95 dt.	129,–
NBA 95 dt.	129,–
NHL 95 dt.	129,–
Game Saver dt.	99,–
Pop'n Twin Bee 2 dt.	117,–
Rock'n'Roll Racing dt.	109,–
Radical Rex dt.	119,–
Return of the Jedi dt.	129,–
Stunt Race FX dt.	109,–
Striker dt.	69,–
Street Racer dt.	119,–
Stri Star	99,–
Super Metroid dt.	107,–
Super Street Fighter 2 us.	129,–
Shaq Fu dt.	129,–
Super Bomberman 2 dt.	103,–
Syndicate dt. Dez.	129,–
Samurai Showdown dt.	129,–
WWF Raw dt. Dez.	149,–
Action Replay 2 dt.	99,–
More Fun Set dt.	310,–
Power Station dt.	199,–
Pr. Universal Adapter	59,–
Super Game Boy dt.	99,–

Mega Drive	
Bubsy dt.	69,–
Castlevania dt.	89,–
Dschungelbuch dt.	99,–
Dynamite Headdy dt.	109,–
Dragon - Bruce Lee dt.	99,–
Ethernal Champions dt	125,–
Earth Worm Jim dt.	119,–
F-15 Strike Eagle dt.	109,–
Jungle Strike dt.	109,–
Kawasaki Super Bikes dt.	116,–
Mega Bomberman dt.	98,–
Probotector dt.	109,–
Super Street Fighter 2 dt.	129,–
Shining Force 2 dt.	119,–
Shaq Fu dt.	124,–
WWF Raw dt.	124,–
Zombies dt.	69,–
Zool dt.	95,–
Action Replay 2 dt.	99,–
Mega Drive 2 dt.	195,–
32 x Grundgerät dt. Nov.	399,–

Und viele andere Titel auf Anfrage
Ladenlokal • Pfarrer-Rudolph-Straße 7 • 37434 Bilshausen
Versand: Vorkasse 6,– • Nachnahme 9,90 • ab 300,– Versandkosten frei
Geöffnet: Mo.-Fr. 14[00]-21[00] Uhr • Sa. 9[00]-13[00] Uhr



Fax: 030 - 421 37 68
Tel.: 030 - 421 37 67

COOLE PREISE

An- & Verkauf

NEU BTX Bestellung Höche #

Alle im Heft vorgestellten Spiele bei uns erhältlich!

BTX Bestellung Höche # NEU

Super NES

	G	N
Aladdin	84	99
Actraiser 2	109	119
Battle Tank 2	95	119
Brain Lord US	115	134
Breath of Fire	115	134
Bubsy	69	89
Boogerman	99	119
Clayfighter	99	118
Dennis		79
Dragon, Bruce Lee	99	109
Double Dragon 5	109	119
Donkey Kong Country	119	128
Dschungelbuch	99	109
Duffy Duck		79
Equinox		79
Eek the Cat	109	119
Earth Worm Jim	109	129
Feivel	99	109
Flashback	69	79
Flintstone, Movie	89	119
Final Fantasy III	129	149
F1 Pole Position 2	109	119
Ghousln Ghost	49	
Humans	99	109
Indiana Jones	109	119
Jordan Adventure	109	119
Legend	99	109
Lemmings 2	109	129
Lion King	109	119
Mega Man X	99	118
Mechwarrior	99	119
M.Andretti Indy Car	119	139
Mystic Quest	69	
Metal Marines	109	118
Mystical Ninja	95	118
Maximum Carnage	109	119
Micro Machines US		119
Mickey Mania	109	119
NBA JAM 95	119	129
NHL Hockey '95		119
Parodius	79	
Populous 2		99
Power Rangers	99	109
Radical Rex	109	119
Rockn Roll Racing	95	109
Samurai Showdown		129
Star Wars II	95	119
Striker	59	79
Shadowrun	119	139
Skyblazer		79
Sim City	79	
Simpsons	49	
Star Wars III		129
Schnewittchen		119
Sequest DSV		119
Super Bomberman 2	109	119
Side Pocket	109	119
Super Hockey		99
Slammaster	109	139
Secret of Mana	99	109
Syndicate		119
Shaq Fu		109
Sparkster	99	109
Streetracer		109
Top Gear 2000 US		125
Turn & Burn	99	119
Tetris 2 US	99	119
Val Disere	119	129
Vortex	109	119
Wildsnake v. Tetris	99	105
WWF Raw		129
Young Merlin		79

US Neuheiten auf Anfrage

SNES Zubehör

60 Hz Adapter	39,90
60 Hz Umbau	89,90
6 Spiele Adapter	59,90
Action Replay	85,00
Game Saver	89,90

Mega Drive

	G	N
Boogerman	99	119
Bubsy 2	79	89
Bubba n Stix	89	109
Clayfigther	99	109
Dune II	89	109
Dr. Robotnics	89	108
Dragon	99	109
Earth Worm Jim	99	119
Flink	79	89
Lion King	99	109
Lemmings 2	99	109
Micromachines 2	99	109
Mickey Mania	99	109
Mega Bomberman	99	109
NBA 95	109	119
NHL Hockey 95	89	109
Power Rangers	99	109
Psycho Pinball	89	109
Probotector	99	119
Pirates	89	109
Shadowrun	99	119
Soleil	99	119
Shining Force 2	99	119
Sparkster	99	109
Sonic & Knuckles	99	109
Shaq Fu	99	109
Streets of Rage 3	99	109
Tiny Toon Sports	99	109
Urban Strike	95	109

Div. Gebrauchtspiele ab 19.90 DM

	G	N
Fahrenheit 32 X	auf Anfrage	
Star Wars Arcade	auf Anfrage	
Super Motocross	auf Anfrage	
Virtua Racing Deluxe	auf Anfrage	
Acclaim Infrarot Pads	auf Anfrage	

VIDEO & GAME

Besucht unsere Läden in Berlin,

- **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28
- **Marzahn** Bergstr. 5

Dort könnt Ihr auch ausleihen. Ca. 800 Gebrauchtspiele auf Lager.

Händleranfragen erwünscht!

Mega CD

	G	N
Animals CDX	109	129
Brutal CDX	109	129
Battlecorps	89	99
BC Racers	99	119
Dune 2	99	109
Dark Wizard CDX	89	99
Dragons Lair	89	99
Dungeons Master 2	99	119
FIFA Soccer	85	99
F1 Race	99	109
Ground Zero Texas	99	109
Heart of the Alien	99	109
Heimdall CDX	99	109
Lunar CDX	89	99
Mickey Mania	99	99
Nightrap	99	119
Prize Fighter	99	119
Power Mongers	99	109
Rebel Assault	99	109
Soulstar	99	109
Star Wars Chees	89	99
Terminator	69	89
Tomcat Alley	99	109
Vay CDX	99	118
Wing Commander	99	119
Iron Helix CDX	99	119
Mystery Mansion	89	109
Starblade CDX	99	109

Hardware/Zubehör MCD

CDX Adapter	89,90
Backup Ram	119,90
Multi Mega	799,90
Gebraucht CD/Konsolen	auf Anfrage

3 DO

Burning Soldier	US	129,90
Dragons Lair	PV	109,90
Demolitions Man	US	119,90
Guardian War	US	129,90
Mad Doc II	US	124,90
Orion of Road	US	119,90
Soccer Kid	PV	99,90
Star Control	US	129,90
VR Stalker		129,90
Way of Warrior	US	119,90

Jaguar

Alien vs Predator	US	139,90
Rayman		129,90

Gebrauchtspiele/Neuheiten auf Anfrage

Zeichenerklärung:

N - neu Spiel
G - gebraucht Spiel

Jetzt bestellen!

Sony Playstation
Sega 32x
Neo Geo CD ROM

Preise auf Anfrage

Versandkosten komplett 8 DM + Zahlkarte

RETURN TO MODUL

Was bisher geschah: Unsere muntere Schar hat eine heiße Spur zum Spielemodul gefunden, daß sich allem Anschein nach im Regierungssitz in Bonn befindet (WOW). Man ist auf dem Weg dorthin. Derweil hat die Video-Games-Gang mit ihrem selbstgebauten Roboter auf der Suche nach den Ninja-Turkeys etwa 15 Kilometer Kanalisation aufgerissen. Aber keine Angst, in dieser Folge werden keine öffentlichen Einrichtungen zerstört (Schade)...











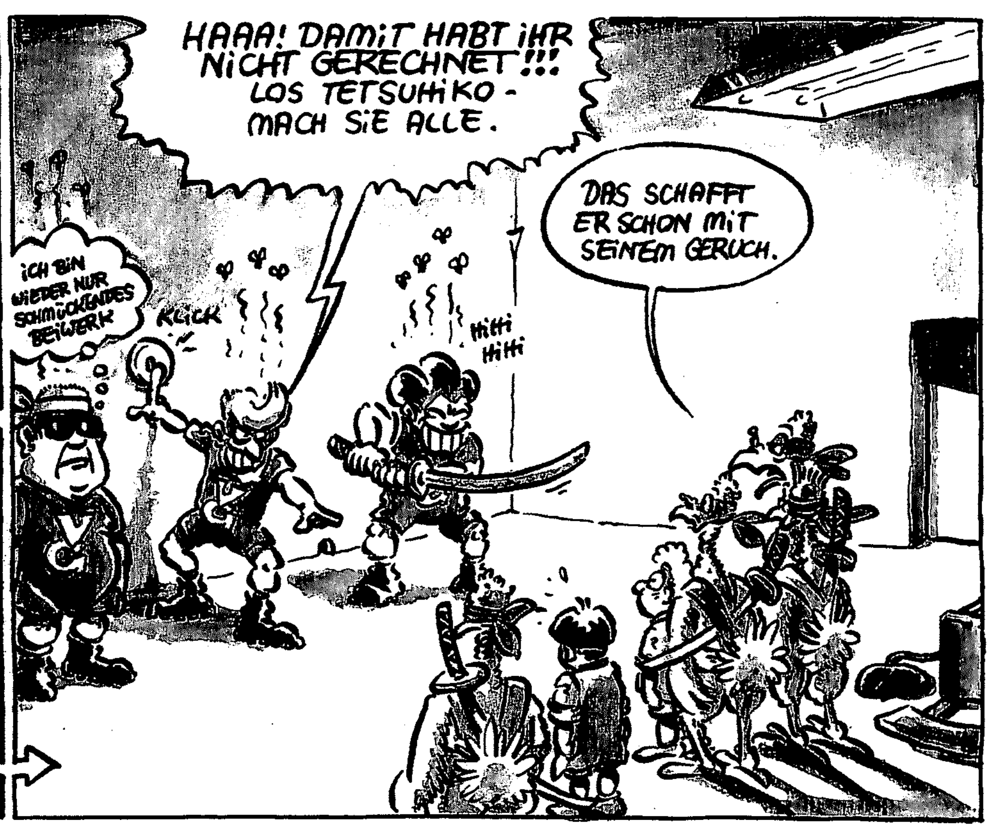



































Dramatik und Spannung!!! Das letzte Modul von einem Mitglied der Video-Games-Gang zerstört. Wie's scheint, stehen die Ninja-Turkeys ganz schön auf dem Schlauch, und werden den Rest ihrer gefiederten Tage in der Realität verbringen müssen. Oder wird unserem Comiczeichner Karl Bihlmeier doch noch irgendeine irrwitzige Idee entspringen, wie sich die verfahrene Situation noch lösen läßt? Und was macht der Kanzler? Lest die nächste Folge...



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 02/95 (erscheint am 18.01.'95) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 12.12.'94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der nächsten Ausgabe (erscheint am 22.02.'95) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Nemesis, Othello, Quarth DM 30, Sensible Soccer, Motorcross Maniacs DM 50, Pinball Dreams, Tiny Toon 1, 2 DM 60; Tel. 04152/74140

Suche Chessmaster für Game Boy (dt.) mit Anleitung. Verkaufe Mega-Man 2 (dt.) 30 DM; Tel. 02546/1036, Franz

Verkaufe GB mit 19 Sp. (Zelda, SML I u. II, FF 2, Castlevania 2, Gargoyle's Quest, Revenge o. t. Gato) mit Tasche f. 399,– DM, anr. CH-0041/61/4020671, Alexander

Verkaufe Game Boy + 7 Spiele für 300 DM, Tel. 07572/6452 (fragt nach Patric)

Verkaufe Dschungelbuch und Super Mario Land 3 für je 30 DM. Beide Spiele sind neuwertig und original verpackt. Tel. 07681/4420

Game Gear

Verkaufe Game Gear + Netzteil + TV-Tuner + 18 Spiele (Spiele auch einzeln!). Alles in Top-Zustand! Nur in München! Tel. 089/752647, werktags ab 13.30 Uhr

GG + Zubeh. + 10 Spiele, wie C. Spot, D. Duck, usw., VB 370,–; MS + 2 Sp, o. Zubeh. 30,–; zzgl. Porto, nur kpl., F. Kleemann, Stockdorfer Weg 25, 82131 Gauting, Tel. 089/8503912

Verk. GG, wie neu, mit Netzteil, Autoadapter, Spiele Columns, Out Run, Shinobi, Castle of Illusion, Super Monaco GP, Psychic World, 220 DM, Tel. 05623/2405

Lynx

Kaufe und verkaufe ständig Lynx-Spiele zu fairen Preisen (auch Geräte und Zubehör). Tausche auch! Tel. 0171/4323856, ab 14 Uhr

Atari Jaguar 64-Bit-Club. Infos und Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen, Tel./Fax 02307/61532

Mega Drive

Suche Mega CDs, z.B. Cobra Command, Heavenix Symphony, Battlecorps, Tomcat Allex, zahle bis 70,–, nur schriftl., Holten, Gattopskamp 33, 46397 Bochholt

Verkaufe MD-Spiele: World of Illusion, Sonic 1, Sonic 2, sowie Pro Action Replay, nur kpl., DM 130,–; Tel. 05623/2405

Verkaufe: 3 Spiele, Sonic 2, Sonic Spinball, Tazmania, alle neuwert., nur komplett, DM 140,– Tel. 08802/615

Verk.: Cadash 40 DM, Simpson 30 DM, Carmen San Diego 35 DM, Master S. Adapter + Karte 30 DM, Madden Football '92 40 DM, Master System World Soccer 10 DM; Tel. 08051/4136

Stop! Tausche Landstalker (im September gekauft) gegen Startrek, The Next Generation. Ruft an, wirklich dringend, Tel. 08442/4779

Verkaufe meine Spielesammlungen, 95 NES-Spiele für 500,– DM, 7 MD-Spiele für 350,– DM; Tel. 038209-80034, von Mo.–Fr. zw. 17–20 Uhr, nach Martin fragen

Verk. Mega Drive II und Mega CD II DM 500, Spiele Mega Drive: 3, Spiele Mega CD: 1. Weitere Infos unter der Tel. 089/479142, Christian verlangen

Verkaufe MD II + Pad + Aladdin + Shinobi + Striker, fast neu, mit Garantie, 220 DM inkl. Versandkosten; Tel. 0201/660272

Haunting, Lotus II, Blades of Vengeance, Cosmic Spacehead, James Pond 3, DM 60, Bubsy Bobcat, Gods, Robocop vs. Terminat., Winter Challange DM 50; Tel. 04152/74140

Verkaufe MCDs, Ground Zero, Silpheed, Dune, Wonderdog, Wolfchild, Jaguar, Road A., Final F., Sol-Feace, Lox, Classics, Sherlock 40–75 DM; Tel. 04962/5655, Frank, u.a.

Verkaufe/tausche: Desert Strike, Jungle Strike, World of Ill., Alien III, NHLPA '93, Ottifants. Suche Olympic Gold, Sonic III, NBA Jam; Tel. 07631/10194, ab 19 Uhr

Verk. MD, 50/60 Hz + engl./jp. + 7 Games, NHL '94, Landstalker, Sub Terrania, Predator II, Tiny Toons, Mickey, Lemmings, Preis VHB, auch einzeln! Tel. 04962/5655, Frank!

Verkaufe Mega Drive mit 12 Spielen, 2 Kontrollpads (GB), Anton Miroschnikow, Kapplerstr. 48 A, 79117 Freiburg, Tel. 0761/66987, Anton

Verkaufe Mega Drive 120,– + MCD II 350,– + Sonic 2 50,–, Virtua Racing je 100,–, World of Illusions je 30,–, Sonic CD 55,–, Fifa Soccer CD 80,–, alles z. 700,–; Tel. 06673/1425

Tausche, verkaufe Mega CDs- und 3DO-Spiele. Verkaufe auch einen Mega Drive I, 60 Hz Umbau und einen Mega CD II mit 20 Spielen, Tel. 069/494909

Suche ganz dringend Mega CD2, wenn möglich us mit 1 Spiel: entweder Thunderhawk oder Tomcat Alley oder Rebell Assault. Zahle 300 DM; Tel. 08142/40115

Verkaufe Mega-CD II dt. mit 5 Spielen, nur kompl., Tel. 038371/21850, tägl. ab 17.00 Uhr

Verk. Mega Drive + Sonic + Mega Games + World of Illusion + Flashback + 2 Joypads, NW 550 DM für nur 250 DM; Tel. 030/5427970

Verk. Mega Drive 2 + Mega CD 2 + 3 Pads + 11 MD-Spiele (Desert Strike 1 + 2, F22, F1...) + 1 MCD Spiel (Thunderhawk) + Act. Replay f. MD + Pro CD-X f. MCD, zus. 980,–; Tel. 02595/5426

Verk. Master System + 3D-Brille + 9 Spiele für 100 DM; verk. für MD Price Fighter CD (us) + CDX 90 DM, F1 GP 30 DM; Tel. 0561/27662

Verkaufe f. MD: Lost Vikings (60 DM), Wonderboy V (40 DM); Another World (40 DM), Alien Storm (40 DM), John Madden '93 (45 DM), E-Swat (30 DM); Tel. 02104/42468

Verkaufe neuwertiges Mega Drive II mit Stereokabel, Aladdin u. Sonic 3 für 300 DM. Verk. auch Streetfighter T. (SNES) für je 50 DM; Tel. 06694/375

Verk. Aladdin (40), CDs: Battlecorpse (65), Heimdall, Sewer Shark, Night Trap (je 55) f. Game Boy: Top Gun, Jur. Park (je 25), Pilot W. (SNES) (30); Tel. 0221/136649 o. 02234/79712

Verkaufe Mega Drive + 10 Spiele, z.B. Streetfighter 2 o. Thunderforce 4, komplett 670 DM (neu 1060 DM); Tel. 02358/323, Alexander Schmidt)

Verkaufe Fifa-Soccer 70,–, Herzog 2 40,–, John Madden '92 45,– , Landstalker (kompl. dt.) 80.–; Tel. 07625/1701

Verkaufe X-Men für Mega Drive 50 DM oder tausche gegen ein Super-NES-Spiel. Verkaufe auch für Game Boy Action Replay für 40 DM; Tel. 07133/16481

Mega-Drive + Mega-CD mit CDX plus Adapter + 6 CD-Spiele (Formel 1-Beyond the Limit, etc.) für FP 550,–. Suche Video Games Ausgaben: 1/91, 2/91, 6/92, 7/92, 9/92, 10/92, 12/92, Uwe, Tel. 02654/2809

Verkaufe Sega Mega Drive mit 10 Spielen (Landstalker, Sonic 1, 2, NHL Hockey '94, usw.) für nur 320,– DM; Tel. 04108/7088

Verkaufe dt. Mega CD II für 350 DM und Spiele Road Av. 35 DM, Sonic CD 50 DM, Time Gal 35 DM, alles zusammen 420 DM (NP = 797 DM); Tel. 08501/364

Verkaufe Spiele für SNES, MD, 3DO, CD-I, CD32, Turbo Duo, Jaguar, Lynx, GG, GB, Mega CD, NES, Master. Suche Oldie-Konsolen + Spiele, z.B. CBS; Tel. 07724/7747

Verk. MD II inkl. Joypad u. 3 Spiele, orig. verpackt, für 200,– DM; Tel. 06241/74726, ab 15.00 Uhr

Kaufe/tausche MD + SNES-Sp., habe Dschungelb., Schlümpfe u.a., suche div. Neuheiten (auch Samml.). Suche Jaguar, 3DO, Neo Geo, günstig, Tel. 04774/1789, Rainer, ab 18.00 Uhr

Verk. Splatterhouse 3, Gunstar Heroes, Robocop vs. Terminator, Action Replay 2, je DM 70,– (AR1 = 50,–), Gynoug, 2 Crude Dudes je 50,– u.v.m. (auch SNES): Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Tausche 6 oder 7 Super-NES-Spiele gg. Mega Drive & Mega CD! Tel. 05173/7206, Michael!

Verkaufe/tausche: Global Gladiators, Streets of Rage, T2 Arcade, Space Harrier 2, Preis VB; Tel. 02421/131630 o. 14194

Verkaufe neues Mega Drive (ein Monat alt) + Aladdin + World of Illusion, alles original verpackt, für nur 280 DM (VHB); Tel. 07681/4420

Verk., tausche Spiele für MD/MCD, habe NBA Jam, Starflight, Quackshot, Solfeace (us), Road Avenger, Mistery Mansion, Monkey Island us., Silpheed, suche Urban Strike; Tel. 09973/9985

Verk. Mega Drive II + 2 Pad + 3–6 Buttonpads + 4 Spieleradapt. + Game Adapter + Landstalker dt. (mit Lösung) + Bubsy für 290,– (NP 510), Tel. 0621/711095 (ab 17 Uhr)

NES

Verk. NES-Superset mit 8 Spielen und Mastersystem mit 11 Spielen und Lightphaser für zusammen 800,– DM; Tel. 0228/664806 (Michael ab 15 Uhr)

Ich verkaufe einen NES mit 4 Spielen für 250 DM, noch gut erhalten, 1 Jahr alt. Ruft bis 19.00 Uhr an, Tel. 05901/1671, mit 5 Spielen und 4 Spieleadapter 300 DM, Michael

Das Super Mario Paket! Verkaufe NES inkl. 2 Contr. und 3 Spielen, Super Mario Bros. 1, Mario 2 u. 3 für 120 DM, evtl. Tausch g. M. Allstars; Tel. 08501/364

NES-kompatible Konsole mit 12 Spielen im Speicher + 2 Joypads + 1 Lightgun. Alles original verpackt für nur 179,– DM. Tel. 0711/312468 (ab 16.00 Uhr)

Verkaufe für NES: Metroid, Kickle, Dr. Mar., Bay. Billy, Guardian L., Total Recall für je 25,– Super Mar. Spiele Koffer 10,–, alle Spiele m. Anl., jedoch o. Verp.; Tel. 0621/568601

Super Nintendo

Suche für SNES: N. Mansell, NHL '94, World Cup USA '94, Secret of Mana, alle dt., Preis: VB; Tel. 05361/63767, ab 18 Uhr

Verkaufe World League Basketball für 50 DM, Winter Olympics für 100 DM und Fifa Intr. Soccer für 100 DM. Kauf im Paket ab 150 DM möglich. Tel. 06242/5872

Tausche SN-Sp., habe Secret of Mana Starw., Parodius, suche NBA Jam, NHL-Hockey '94, Battletoads 2 usw., anr. CH-(0041/61) 4020671, Alexander Mirow, verlangen

Verk. SNES m. 7 Spielen, z.B. (NBA Jam, Fifa Soccer, Mario Allstars), 2 Pads u. 6 Spieleradapter, zusammen nur 590 DM; Tel. 05444/305 (nach Maik fragen)

Call Now 0202/403500! Zu verk. Final Fight jap. (Guyver) für nur 50,– DM. Suche für Jaguar Crescent Galaxy gebraucht!

Verkaufe und tausche Super-NES-Spiele. Verkaufe Aladdin für 55 DM. Suche Turtles in Time; Tel. 02191/663505, Erik Froelian, Radevormwald

Tausche Super Soccer 1 gegen Super Bomberman 1! Verkaufe SMB 1 (NES) und Zelda 1 (NES) zu je 40,–! Ruft an unter Tel. 0711/7803655, nach Andi fragen

Verkaufe: SNES-Spiele: Another World 60, Tiny Toon 55, S. Mario Kart 50, Axelay 55, Castlevania 50, Super Ghouls'n Ghosts 40, Pilot Wings 45, Zelda 45; Tel. 02262/4035

Tausche R-Type 3, Skayblaser, Y. *Merlin* gegen gute Rollenspiele. Schreibt an M. Schluck, Konrad-Adenauer-Str. 5, 72351 Geislingen



KLEINANZEIGEN

Tausch: Starwars 2, Utopia, Nutz, Mys. Ninja, Sim City, Fifa Soccer. Suche: Smash Tennis, Mechwarrior, Lawnmower Man, Startrek, Humans, Time Trax, ab 13 Uhr; Tel. 02722/51744

Verk./tausche z.B. Soulblazer, S. of Mana, J. Connors, Hook, Musya, Y'S III, Rampart, L. Viking, K. Artur, Hole in One, UN-Squadron, Strike Gunner, F1 (alle us); Tel. 02501/613

Verk./tausche z.B. Starwing, Out to Lunch, WL-Basketb., Castlevania, Wings II, F-Zero, Turtles, Desert Strike, Jurassic P., Prinz of P., Joyboard (alle PAL); Tel. 02501/58613

Verkaufe SNES-Spiele. Habe Secret of Mana us 80 DM, Paladins Quest us 75 DM, Super Aleste us 65 DM, Actraiser II us 70 DM, 60 Hz Ad. (19), ASCII P. (25); Tel. 03744/80064

Verk. 12 SNES-Spiele: Young Merlin, 7 Zero, Flashback, Alien 3, Fifa S., Striker, PGA, Goof Troop, Starwing, Soccer Shoot + Adapter für 699 DM, NP 1400 DM; Tel. 05222/50815

Suche aktuelle Titel (S. Street Fighter II, Shining Force II, etc.) u. Modulsammlungen für SNES-NES-MD u. GB. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/71250

Verk. f. SNES Dschungelbuch, Legend, Fighters-History, Pirats of Dark Water, Sonic Blastman 2, King of Dragons, u.a., verk. SNES US + Spiele; Tel. 0941/49548, Hans

Suche gut erhaltene Super Nintendo, Seag CD u. Mega Drive Spiele, deutsche u. us Versionen mit Anl. u. Verp.; Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verk. SNES + 2 Pads + Universal-Adapter, inkl. 10 Spiele, u.a. Star Wars, Jimmy Connors, Star Wing, PGA Tour Golf, VB 600 DM; Tel. 08141/12817

Verkaufe SNES-Spiele, z.B. R-Type 3, Megaman X, Shadow Run usw. (35–85 DM). Habe auch Scope! Tausche auch! A-Tel. 0732/658324! (Österreich)

Vk. à 99 DM US-Vers.: Art of Fighting, Desert Fighter, Pole Position, Metal Marines, NBA Jam. Liste kommt gg. 1 DM v. Michael Zimmermann, P.-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg

Verk. f. SNES: SF II Turbo 70,–, S: Turrican 50,–, Mario World 50,–, Ghouls'n Ghosts 30,–, Mystic Quest 50,–, kpl. für 220,–; Tel. 02233/75202 (Stefan)

Verk. SNES-Spiele, Streetfighter 2, Starwing, F-Zero, Sim City je 75 DM. Verk. auch Game Boy + 16 Spiele + Zubehör, VHB 750 DM, einzelne Spiele 30 DM; Tel. 07261/12510, Daniel

Tausche: King of M. (neuw). Suche: Turtles 5, Chessmaster, Alien 3 (André). Tausche: Mega G. I (MD) gg. Chessmaster und Super-Tennis-David; Tel. 09721/86973, Di.–Sa. 13.30–16.00

Verkaufe Stunt Race FX (us) 100,–, Wing Commander 60,–, NBA Allstar Challenge 65,–, WWF Wrestlemania 50,–, Super Mario World 50,–; Tel. 07081/7592 (zw. 14–17 Uhr)

Achtung! Ich suche fast alle Action-Adventures und Rollenspiele für SNES. Habe u.a. Mario Kart, Wing Commander, Stunt Race FX; Tel. 08061/37809

Verkaufe NBA-Jam, Super Empire SB, Royal Rumble je 60 DM, Cool Spot + Young Merlin je 55 DM, alles PAL, Super Metroid 75 DM, alles 100 % o.k., m. Verp.; Tel. 07258/1575

Verk. oder Tausch. SNES: Secret of Mana, Starwing, King Arthur, alles us, Aladdin, Mario Allstars, dt., Einheitspreis DM 50,–; Tel. 040/3906115

Verk. SNES + Art of Fighting + NBA Jam + Streetfighter 2, Turbo und MD2 + Aladdin für 600 DM; Tel. 06631/1413 (bis 19 Uhr), Mario

Tausche: Jimmy Connors Tennis (am.), Batman Returns (jp.) und Bubsy (am.), ab 16 h, Tel. 09772/513

Verk. an den Meistbietenden (min. 50 sFr.): Star Wars 1, Starwing, Tiny T., Magical Q., Castlevania 4, Addams F. 1, SF. 2, ... nur CH! Tel. 071/552125

CH only * Tausche Mechw. und Saleste (beide neuw. mit Verp. + Anl.) geg. Madden '94 und/oder FF2 (SNES); Tel. 05626/1568, tägl. ab 18.00, Thomas verlangen

Suche SNES-Spiele wie z.B. Pac Attack, Gaia, Brainlord, Secret of Mana, Stunt Race FX usw. *Zale bis zu 60,–/Spiel*, Cl. Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Royal Rumble, Streetfighter, FX Star Wing, Bart's Nightmare, Wildcard 32, Lion King, Earthmoun Jim, Street Racer, Samurai, Show-down, MK 2, Ver. 2, 8, Tel. 07263/2489

Verkaufe, kaufe und tausche ständig Mega Drive, Mega CD und SNES-Spiele. Habe Super Metroid, Mega Manx, Lost Vikings, Toe Jam & Earl 2, usw.; Tel. 09082/1201

Verkaufe Streetfighter 2 Turbo: 85,– DM, Telefon: 030/6047955, Abs.: Andreas Grommek, Mollnerweg 35, 12353 Berlin

Verkaufe SN (dt.), 2 Pads, 5 Spiele (z.B. Starwing) für 450 DM, sowie Mystic Quest (SN) für 60 DM und NBA Jam (SN) für 90 DM. Auch alles zusammen für 580 DM! Tel. 07071/84204, Daniel

Tausche Super-NES-Games, habe: Super S. F. 2, Bomberman 1, Final F. 2 usw. Verkaufe außerdem Fatality Mores für MK 2 für 10 DM; Tel 07351/6445, Sebastian

Tausche Star Wars 1 + 2 o. Final Fantasy 3. zahle evtl. auch drauf; Tel. 0481/74334

Verkaufe SNES mit Starwing dt., Shadow Run us, Tiny Toons, Dragons Lair, Star Wars mit Adapter, Stereo Scart Kabel, zus. für 450 DM, auch einzeln; Tel. 0201/423351

Suche SNES (50 DM) + Samurai Showdown (55 DM), auch einzeln; Tel. 06533/3786, Ingo, ab 16.00 Uhr

Verkaufe für Super Nintendo: NBA Jam 70 DM, Starwing 60 DM, Zelda 3 50 DM (alle dt.); Tel. 04268/724, Mathias, 14–16 Uhr

Verkaufe: Streetfighter 2 Turbo, beide nagelneu, für je 60 DM; Tel. 09189/617

Verkaufe Mega Drive Magnumset + 2 Spiele (Jungle Strike, W. of Illusion) für 250 DM oder tausche gegen Super-NES + 2 Spiele; Tel. 03991/731315, nach 17.00 Uhr

Verkaufe Secret of Mana us (60), Mario Kart (50), Mario World (30), Turtles IV (55), Star wing (55), Zelda 3 (50), Tel. 0361/5071737, Mo.–Do. 7.00–15.30 Uhr

Verk. für SNES 10 Spiele (Super Metroid, Cool Spot, Rainbow Bell Adventures u. a., alle dt., 100 % o.k. für 600–650 DM; Tel. 06625/7110, Christian

Kaufe SNES-Spiele, vorzugsw. dt. Text. Angebote bitte nur schriftlich an: W. Winkelmann, Am Wald 6, 26409 Wittmund

Tausche SNES-Spiele: u.a. Fifa Soccer und RNR Racing und W. C. Striker gegen Mega Drive 2 oder andere SNES-Spiele, z.B. F1 Pole Position, Tel. 0581/44414, ab 15 h

Hey, SNES-Fans! Tausche Shadowrun (us), Final Fantasy 2, Pilot Wings, Another World, Streetfighter 2, Zelda, auch Verkauf, Tel. 0581/42459

Tausche Starwars oder Aladdin gegen Zombies oder Starwing, Starwars 2, Jurassic Park, Tel. 08230/9507 (Sven)

Verkaufe für SNES, SF II 70, Shadowrun 100, Populous I inklusive allen Levelcoden 60, Starwing 60, auch SF II mit allen Codes, W. L. B. 50, zusammen für 300 DM; Tel. 0731/59222

Verk. Powermonger 50,–, Alien 3 60,–, Super Castlevania IV u. Super R-Type je 40,–, Home Alone (us) 35,–, Claus Zimmermann, Breiter Weg 91, 31787 Hameln, Tel 05151/63140

Verk. Ghouls'n Ghosts o. Anl. 35 DM, Streetfighter II, Striker, NHLPA Hockey 93, Actraiser je 59 DM; Tel. 07731/25775

Tausche Super Soccer, Battle Toads SF 2, Roadrunner, Tel. 02263/6104, nach Matthias fragen

Verk. Final Fantasy II, Secret of Mana, Mystic Quest, Zelda, S. Adventure Island, S. F. 2 Turbo, S. Ghouls'n Ghosts, Jim Con. Tennis, 1 Adap., Act. Rep. Pro; Tel. 0461/180568, 40–90 DM

Tausche: MD: E-Swat, Monaco GP, Wrestlemania, EA Hockey, SNES: Royal Rumble, Dino City, Mario Kart, Final Fight 1 + 2. Ruft an! MD: 02582/5844, SNES: 0251/794777. Jetzt!

Achtung! Tausch SNES-Spiele: Megaman X, Super G. G., Rock'n Roll R., Parodius, Zelda III, Jimmy Connors; suche Bomberman, Super Meteroid, Legend, FX Trax, Slammasters; Tel. 07351/22731

Verk.: SNES + Secret of Mana, NBA Jam, Choplifter 3, Mario Kart, Super Game Boy, 50/60 Hz Adapter, Action Replay Pro, AV-Kabel für 650 DM VHB; Tel. 08032/8473

Verkaufe und tausche brandaktuelle und ältere SNES-Spiele, z.B. NBA-Jam, Starwing, Metroid, Lagoon, Syndicate, Mario Allstars, Aladdin, etc.; Tel. 07805/59328

Biete Sim City oder F-Zero gegen QIX, Kirby oder Sidepocket. Angebote an René Donath, Dimitroffstr. 205, 10407 Berlin. Es wird auf alles geantwortet!

Verk. F-Zero 40 DM, S. Castlevania 50 DM, Actraiser 50 DM, Starwing 50 DM, Aladdin 50 DM, Striker 50 DM; Tel. 02732/26098, Michael Schantin, 57223 Kreuztal, Am Siegerberg 8

Nur Tausch: Mario Allstars + Madden '93 + Kick off + S. of Mana (us) + S. Battletank (us) + M. Quest Legend + S. Soccer, K. Dahlhoff, Kroosgang 46, 48565 Steinfurt 2

Tausche, kaufe SNES-Module. Biete MK 2, S-Shodown, E-Jim, Dragon, Shaq Fu, Indy GA. Suche Street Racer, Megaman X 2, Return of Jedi. Habe Sony PSX; T. 06271/5873, bis 18 h

Verk. SNES-Spiele: NHL '93, NHL '94, je 50 DM, Sim-City 45 DM (alles us). Formation Soccer 1 + Populous 1 je 45 DM (beide I). Ruft an ab 20 Uhr: Tel. 040/666688 (Tobias)

Kaufe SNES, MD, MD C, Jaguar u. Neo Geos mit einem bis 30 Spielen u. ZUBH. Hole es selber ab. Los einfach alles anbieten! Tel. 0711/546362, jederzeit!

Verkaufe Spiele für SNES, MD, 3DO, CD-I, CD32, Turbo Duo, Jaguar, Lynx, GG, GB, Mega CD, NES, Master. Suche Oldie Konsolen + Spiele, z.B. CBS; Tel. 07724/7747

Verkaufe Neo Geo + M. C. + Samurai S. für 800 DM VB, verk. auch noch Metroid und Action Replay . Suche Final F. 5, 6; Tel. 06095/8352, Daniel

Kaufe/tausche MD + SNES-Sp., habe Dschungelb., Schlümpfe u.a., suche div. Neuheiten (auch Samml.), suche Jaguar, 3DO, Neo Geo günstig, Tel. 04774/1789, Rainer, ab 18.00 Uhr

Verk. R-Type 3, Streetfig. 2 Turbo, Goof Troop je DM 90,–, Super Turrican DM 65,–, DM 110,– Axelay, M. Mouse, Zombies, Starwing je 60,– u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Hi! Verkaufe, kaufe, tausche Spiele für SNES, MD, GB und PC-Eng. Suche Ninja Warriors, Sunset Riders, Ret. of Jedi, Golden Axe 3 u.a.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Tausche 6 oder 7 Super-NES-Spiele gg. Mega Drive & Mega CD! Tel. 05173/7206, Michael!

Verkaufe Spiele für SNES: Starwing 59,–, Batman Returns (jp) 44,–; Tel. 09973/9985, ab 16 Uhr

Verk. SNES 60 Hz (man braucht keinen Adapter für us und jp Spiele) + 2 Pad + Fifa Soccer für 380,– (NP 580,–); Tel. 0621/711095 (ab 17.30 Uhr)

Verk. F. SNES: NHLPA '93 (us) 35 DM, Magical Quest (us) 35 DM; Tiny Toon 35 DM; verk. f. MD: Price Fighter CD (us) und CDX 90 DM, F1 GP 30 DM; Tel. 0561/27662

Diverses

Verk. Atari 2600 mit 19 Spielen (Pac-Man, Tennis, Vanguard, Spiderman, usw.) für DM 120,– sowie NES-Spiel Prince of Persia für DM 30,–; Tel. 06751/6174

Verkaufe Mak 250,–, Green Beret 100,–, Hook 500,–, In the Hunt 600,–, World Ralley 600,–, Twin Eagle II 1000,–, Ghost'n Goblins 100,–; Tel./Fax 07151/51426, Markus

Verkaufe 10 3DO-Spiele für DM 700 (Alone in the Dark, The Horde, usw.); Tel. 02132/4373, nach Oliver fragen

Suche Spiele für NES und Amiga CD 32. Angebote an Guido Göbel, Hünefeldstr. 92, 42285 Wuppertal

Suche Neo-Geo-Spiele, bezahle für Spinmaster 160,– + Porto, Nam 75 130,– + Porto, Fatal Fury Special 180,– + Porto, Tel. 0681/44197, Rolf Hille

Verk. Spiele für CBS-Colecovision-Gerät für je 20 DM plus Porto (Donkey Kong, Qbert, Garnival, Mouse Trap, Lady Bug und Turbo, ohne Anl. + Verp., Michael Förderer, Fichtstr. 31, 79115 Freiburg

Verk., tausche Spiele u. Konsolen für Neo Geo, 3DO, Jaguar, Tel. 09372/3246

Habe alle WWF-Videos schon ab 19,–, fordert Eure Preisliste, So. u. Sa. ab 11.30 Uhr unter folgender Telefon-Nr.: 09225/8284

Verkaufe WWF-Videos jeder Art ab 19,–. Fordert Eure Preisliste von Mo.–Fr. ab 14 Uhr unter folgender Telefon-Nr.: 09225/1593

Verkaufe Video Games 7/92 bis 10/94, Mega Fun 5/93 bis 10/94, Maniac 11/93 bis 10/94, Game Pro 9/94, Sega Mag. 10/93 bis 9/94, Total 6/93 bis 2/94, für komplett 100,–, suche Turbo Express; Tel. 03984/6493

Tausche SNES mit 20 Games + 3 Pads (Turbo Pad), Turbo und 5 Spiele Adapter gegen Play-Station oder 3DO! Wählt 05212/2220! Austria! Fragt nach Chistian!

Verk. Jaguar US, RGB-Kabel, 2 Pads, 1 Spiel für DM 480,–, Markus Rief, Kehrerstr. 5, 82433 Bad Kohlgrub, Tel. 08845/9547

Neo Geo + World Heroes 1 + 2, Super Side Kicks 1 und zwei Joyboards für 700 DM zu verkaufen; Tel. 02921/15817

Verkaufe Vectrix; für Mega Drive: Ranger X, Thunderforce IV; suche: Neo Geo 50/60 Hz, schaltbar; Tel. 07961/3388, ab 18.00 Uhr

Verk. Neo Geo, 1 J. alt, mit Samurai Showd., Fatal Fury Special u. Segoku 2 + Mem. Card u. 2 Pads, Preis VHS u. Amiga 500 + 50 Super Games VHS; Tel. 07223/22904, Thomas

Verk. günstig 3DO + PAL Wand u. 1 Joyp. + Sampler CD u. 10 Spiele, z.B. Monster Manor Night, T. Dragons L., The Horde Out o. t. World u.v.m., VHB 1800 DM; Tel. 04521/4354, Marco

Neo Geo + 2 Joyboards und 3 Spiele für 800 DM zu verkaufen; Tel. 02921/15817

Verkaufe Neo Geo mit 2 Spielen und 2 Controllern für 600,– DM; Tel. 02562/6933 (Guido)

Kaufe, tausche Spiele, Konsolen für Lynx, Mega Drive, Mega CD, Super-NES, Neo Geo, Mak, Turbo Duo, Jaguar, 3DO, Game Gear, Game Boy; Tel. 089/1403732

Tausche SNES mit vier Spielen: Fatal Fury, Magical Quest, Super Soccer, Fifa Soccer und Sega Master System und zwei Spiel gegen PC-Engine mit Spiel und CD-ROM; Tel. 05250/1257

Panasonic 3DO mit Pal/RGB + Road Rash, Shock Wave, Fifa Soccer zu kaufen gesucht, Tel. 0431/712364

35jähriger SNES-Player sucht lustige Brieffreundin zwecks Erfahrungsaustausch Games + Leben! Joe Ehrhardt, Friedhofstr. 14, 34302 Guxhagen

Verkaufe Mak + 3 Platinen (Streetfighter II Delta, Cabal) gegen Gebot oder tausche gegen 3DO + Game oder Neo-CD (Neo Geo-CD); Tel. 02381/57319, ab 16.30 Uhr

Kaufe und verkaufe ständig Lynx-Spiele zu fairen Preisen (auch Geräte und Zubehör). Tausche auch! Tel. 0171/4323856, ab 14 Uhr

Kaufe SNES, MD, MDC, Jaguar, u. Neo Geos, mit einem bis 30 Spielen, a. ZBH. Hole es selber ab. Los, einfach alles anbieten! Tel. 0711/546362, jederzeit!

Verkaufe Neo Geo + M.C. + Samurais für 800 DM VB, verk. auch noch Metroid und Action Replay . Suche Final F. 5, 6; Tel. 06095/8352, Daniel

An alle Akira-Trading-Card-Sammler: Biete für die beiden Case-Cards C3 + P die komplette Serie Nr. 1–100 inkl. 3 Limited Promo + 1 Preview Card; Tel. 02421/13163 o. 14194

Suche defekte Geräte aller Systeme. Mache Umbau 50/60 Hz für Jaguar, SNES, MD, Master System 1 gegen 1–2 Spiele plus Porto. Tel. 0821/487608, ab 19.00 Uhr

Verk. Neo Geo Multi (50/60 Hz), 3 Spiele (Samurai-Shodown, World Heroes 2, Magician Lord), Memory Card, 2 Joyboards für 999 DM; Tel. 08331/87806

Verkaufe Automatenplatinen von 1980–1994, von 50,– DM bis 1500,– DM, Mak neu 400,–, Tel. 09561/75844 oder 09561/90847

Suche Module für Atari 2600/7800 und Jaguar. Suche auch einen günstigen Lynx. Schickt Eure Angebote bitte an: Michael Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Verkaufe Videospielzeitschriften oder Tausch gg. SNES-Spiele. Alle Deutschen, Engl., Amerikanischen ab Erstausgabe vorhanden. Nur ganze Jahrgänge. Tel. 07805/59328



KLEINANZEIGEN

MD-CD-SNS-3DO-Jaguar-Neo Geo-CD-SU: Ninja Commando-MD: Gaiares-Elemental Master-Gleylancer-MD-CD: Fifa-Luna The Silver Star – verkaufe Games; Tel. 0621/1564212

Verkaufe Mak 250,–, Greet Beret 100,–, Hook 500,–, In the Hunt 600,–, World Ralley 600,–, Twin Eagle II 1000,–, Ghost'n Goblins 100,–; Tel./Fax 07151/51426, Markus

---

Suche JP-Cards, US-Cards, JP-CDs, US-CDs für Turbo Duo, PC-Engine, Tel. 0211/378790, Patrick

---

Achtung! Verk./tausche A500 + Mon. 1084S + RAM-Erw. A501 + Joyst. + Maus + Programme im Topzust. 449,99 DM, GG + 4 Sp. ebenfalls im Topszust. 199,99 DM; Tel. 06772/2988 (Alex)

Verk. für SNES (US-Spiel) Castle-Vania 4 für 50 DM! VB! Verk. ältere Ausg. der Video Games u. der Power Play zu 2,– DM. Verk. Fatalyty, Babylity und Friend-Ships. Listen zu 2,– DM. Suche/tausche Spiele für 3DO/SNES; Tel. 089/3138334, Dieter

---

Verk. Video Games 3/91 bis 9/94, Gamers 1–3 + 5, 6, CV6 von 1984–1987, ASM von 1986, Happy Computer 1985–1986; Tel. 0251/315204 (Alexander), ab 19 Uhr

---

Verkaufe Neo Geo, 2 Joyboards, Sengoku 2, Robo Army und Memory Card für 700 DM. (Bin eventuell auch verhandlungsfähig.) Martin, Tel. 02641/7395, von 18.00 bis 22.00 Uhr, täglich erreichbar

---

Verk. Neo Geo RGB (3 Mon. alt) mit 2 Joyb., Viewpoint, Samurai Shod., Super Sidekicks 2, Last Resort, Windjammers, Memorycard für 1800 DM, Topzustand; Tel. 07233/3047, ab 16 Uhr

---

Verkaufe SWC mit 32 MBit mit oder ohne Spiele für 790 DM. Biete auch 6 ältere Spiele (Tiny Toons, ...) für 200 DM; Tel. 02594/88994

Suche sämtliche PC-Engine Games spez. Rainbow Islands, Godzilla, Magical Chase, Final Zone, Outrun, Redallert, Tel. 0211/342065, ab 18.00, kein Verkauf

---

Verkaufe und tausche Spiele für SNES, Mega-Drive, 3DO und Game Gear, auch Sammlungen; Tel. 0511/414899 (Thomas)

Tausche neue SNES, Jaguar Games! Tausche MD, MCD, Spiele, Zubehör gegen 3DO, Jaugar, FM Marty. Suche Farbmonitor mit Scartanschluß und Scartumschaltbox. Tel. 07354/2873

Verkaufe PC-Engine, PC-Engine GT (Handheld), 36 Games für 1000 DM; Tel. 0711/545326

Verk. Neo Geo mit 2 Controller und Fatal Fury für nur 600 DM. Ruft ab 20 Uhr an, Christopher, Tel. 089/4300397

Verkaufe für 3DO: The Horde, Real Pinball, Out of this world, zu je DM 60,–; Tel. 0761/25136, ab 18 Uhr

---

Verkaufe 15 SNES, z.B. Turrican Dino City, Bubsy Batman, Tiny Toons, usw. + 12 Mega Drive, z.B. Ethernal Champ., Ranger x cool, Sport Global G, ab 50 DM; Tel. 0561/573729, ab 16 Uhr

---

Verkaufe + kaufe Hard- und Software für Turbo-Duo/PC-Engine, ab 17.00 Uhr, Tel. 02334/40198 (ab 17.00 Uhr)

Suche Module für das Atari 2600 VCS. Angebote bitte an: Udo Adam, Schillerpromenade 25, 12049 Berlin

---

Mega Drive, Mega CD + 10 Spiele, zus. 750 DM, auch einzeln, suche auch 3DO-Konsole und Neo Geo-Module (Tausch?); Tel. 06897/768320 (Jürgen)

Jag.: Wolfenstein (70), Tempest 2000 (65), Cresc. Galaxy (55), a. Tausch geg. Dino Dudes u. neue Games; Sven Starke, Zum Kahleberg 87, 14478 Potsdam

---

Neo-Geo-CD: Tausche Samurai Showdown CD gegen ein anderes Neo-Geo-CD-Game. Tel. 02504/4182 (ab 19 Uhr – Arne verlangen), Arne Döhlinger, Am Knapp 28 A, 48291 Telgte

---

3DO, kaufe Spiele, japanische Zeitschriften + Demo CDs, Anwender aller Art, auch ganze Sammlungen und Konsolen anbieten; Tel. 0211/775843

Neo Geo Gr. Ger. 350 DM, Sam. Showd. 230 DM, Sp. Mast. 190 DM, W. Heroes Jet 230 DM, a. o. Fighting 160 DM, Last Res. 160 DM, Nin. Commando 160 DM, Sp neuw.; Tel. 0511/2103077

Verkaufe Mak + 3 Platinen (Mortal Kombat, Streetfighter II Delta, Cabal) gegen Gebot oder tausche gegn 3DO + Game oder Neo-CD (Neo Geo-CD); Tel. 02381/57319, ab 16.30 Uhr

---

Snikt X-Men-Fans! Verk./suche diverse orig. US-Comix wie z.B. Wolverine, Punisher, Venom, Spider-Man, Deathlok, What if, Fant. four Ghost Rider, u.v.m.; Tel. 04627/1618 (19–23 Uhr)

Suche für's 3DO: Lemmings, 20 Cent. Video, Almanac, Real Pinball, Theater Wars, It's a Birds life, Black Mask of Death, sowie sämtl. jap. Demo. Angebote an: Tel. 0621/555191

Verk. für PCE: Hero Tonma 80, Bonze Adv. 80; je 45 DM: Son Son 2, Be Ball, Gomola Speed, Vigilante, Afterb., W-Ring, Metal Grusher, Power Eleven. Tel. 0731/76634

Verk. NG: Viewpoint 380, Nam 130, Mag. Lord 130, MD jp. je 35 DM, Tatsujn, Mercs 2, Ar. Flash, Curse, Toki, Crude Burster, Hard Driving, Whip Rush. Suche 1941 SG; Tel. 0731/76634

Verk. für PCE: Hero Tonna 80, Bonze Adv. 80, je 45 DM: Son Son 2, Be Ball, Gomola Speed, Vigilante, Afterb., W-Ring, Metal Crusher, Power Eleven; Tel. 0731/76634

Verkaufe oder tausche Jaugar mit Spiele, PC-Engine GT mit Bomberman '94, Neo Geo Spiele, z.B. Viewpoint. Suche Turbo Duo u. HU-Cards; Tel. 0821/487608, ab 19.00 Uhr

---

Ich löse meine Neo-Geo-Sammlung auf und verkaufe das Grundgerät, 2 Joyboards, Samurai Shodown u. Last Resort für nur 900 DM! Tel. 06224/12707, zugreifen Leute!

Tausche Neo-Geo-CD-SNS-MD-CD-Jaguar-3DO-Spiele nicht professionell. Privat Su: Mo-Elemental, Master-Galares-Gleylancer-FR-Wrestli; Tel. 0621/1564212

Verk. Neo Geo + 3 Topspiele (Art of F. 2, Sam. Showdown, F. F. Special) + Joyboard + Memory Card, Preis VHB; Björn Freter; Tel. 04121/75358

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-Inserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Bitte verwenden sie für Ihren Auftrag das Formular auf Seite 20.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihr Auftrag immer **vollständig ausgefüllt** ist (z. B. Unterschrift)

Was'n

Harte Zeiten für langweilige Klamotten! Coole Ghetto-Gang-Mütze aus knuddeligem Wolle-Acryl-Gemisch, wie geschaffen für's Snowboarding, Skating oder einfach nur als Kaffeewärmer oder zum Staubwischen. Mit exklusivem VG-Gang-Aufnäher im Aufschlag. Paßt auf jede Rübe.







Es gibt jede Menge Wege, sich seinen Auftritt zu versauen! Aber nicht mit diesem genialen Verpackungskünstler aus doppeltem gecrashtem Nylon und verstärkter Rückenplatte. Wie geschaffen für den großen Freßanfall am Berg - oder noch weit brutaler - für den gnadenlosen Einsatz in der Schuhuule...

48,-



Das VG-Gang-Logo.
Auf allen unseren Sachen drauf. Gedruckt, gestickt, als Aufnäher oder einfach nur im Etikett. Japanisch natürlich. Damit's nicht jeder Fiffi übersetzen kann. Was es bedeutet? Verraten wir nicht. Nur Clubmitgliedern...

Wir drehen auf, Ihr dreht ab! Geile Klamotten und cooler Krimskrams mit exklusivem VG-Gang-Logo. Nur bei uns. Immer neu, immer aktuell. Kein billiger Werbemist für den kurzen Spaß von zwölf bis Mittag, sondern Qualität vom Feinsten. Kann man tatsächlich anziehen, ächt! Kein blöder Riesen-Werbeschriftzug, mit dem man rumläuft wie eine lila Kuh oder ein Kippen-Kamel sondern dezent und dekorativ. Nicht grade geschenkt, aber auch nicht unbezahlbar. Die Eintrittskarte zum VG-Club. Streng limitiert, wie sich wohl versteht! Also Kuh-Pong ausschnippeln, bestellen und rasen vor Begeisterung!

das?



Da fällt uns absolut nix zu ein. Schließlich erklärt ja auch keiner, warum man einen Pulli oder Sweatshirt braucht. Nur zieht's bei diesem Windbreaker weniger durch. Nämlich gar nicht. Ideal zum Joggen auf'm Deich. Ganz allgemein klasse bei Scheißwetter. Außenhaut wasserabweisendes gecrashtes Nylon (atmungsaktiv) mit Kontraststeppereien, Innenfutter dunkelgrauer Baumwoll-Jersey. Größen: Groß und viel zu groß (L, XL), wie sich's gehört.

69,–



Wer nur wissen will, wie spät es ist, der soll doch die Zeitansage anrufen! Diese Uhr ist mehr als ein Zeiteisen. Echtes Seiko-Quartzwerk mit Longlife-Batterie, 1 Jahr Herstellergarantie, wasserdicht bis 30m, stoßfest und im VG-Gang-Look. Exklusive Sonderauflage, streng limitiert auf 999 Stück.





Klein aber fein: Hip-Bag aus gecrashtem Nylon. Paßt alles rein, was man so zum Überleben braucht: Game Boy mit Ersatzbatterien, zehn Päckchen Kaumgummi und Cassetten für den Walkman - oder Zahnbürste, Rasierzeug und 'n paar Gummis für ungeplante Übernachtungen...



Jaa ich bin dabei und will so schnell wie möglich:*

__ **Stck. Rucksack**		**48,– DM**
__ **Stck. Uhr**		**59,– DM**
__ **Stck. Windbreaker**	**L❑ XL❑**	**69,– DM**
__ **Stck. Hip Bag**		**25,– DM**
__ **Stck. Hiphop-Mütze**		**29,– DM**

Bitte an folgende Adresse:
(Bitte deutlich schreiben!)

Vor-/Zuname

PLZ / Ort

Datum ✗ **Unterschrift** (bei Minderjährigen die des Erziehungsberechtigten)

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
SmART Design Distributionssrvice
Johannes-Karg-Straße 44
85540 Salmdorf/Haar
Best. per Fax: 089/ 425948
Ich wünsche noch andere coole Sachen, nämlich:

Alle Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten.
Umtausch/Reklamation innerhalb von 14 Tagen möglich.
Zahlungsart: per Nachnahme

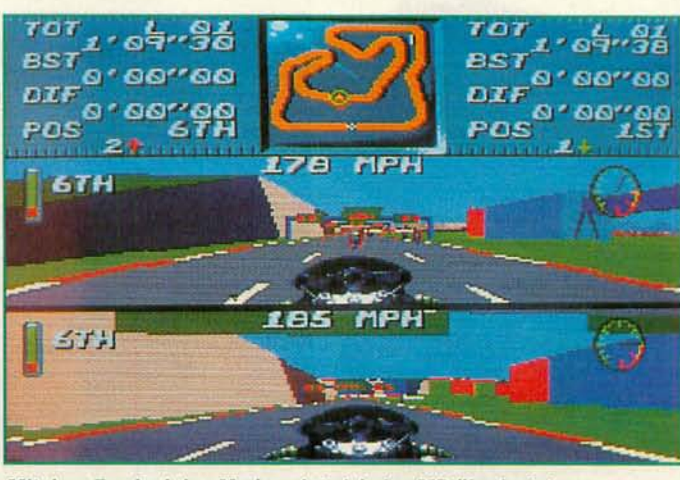
* Bitte habt Verständnis, wenn die Abwicklung ein Weilchen dauert.



32 heb' ab!
AMIGA
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P



Nur die Motorrad-Sprites und das Cockpit sind nicht mit F1 identisch



Mit dem Zweispieler-Mode zeigt sich das MD überlastet

Superbiking
Kawasaki

VIDEO GAMES CLASSIC

Domarks *Kawasaki Superbiking* entspricht bis auf wenige Details dem seinerzeit von uns mit einem Speed-Classic bedachten *Formula One*. Klar steht es jeder Firma frei, das eigene Spiel zu kupfern und ein zweites Mal zu verscherbeln, einen VG-Innovationspreis gibt's dafür aber nicht. Statt eines Rennwagenvorderteils seht ihr nun einfach ein Motorrad-Cockpit, das beim Beschleunigen temperamentvoll in den Himmel steigt. Wie früher gibt's flotte 3D-Polygongrafik. Für das rechte Speed-Feeling sorgen Bäume oder Schilder am Fahrbahnrand und die rasant vorbeiflitzenden schwarz-roten Curbs. Unterführungen, Brücken und Geländeunebenheiten bringen Abwechslung ins Spiel, auch wenn's z. B. auf dem echten Hockenheimring weder Tunnels noch Höhenunterschiede gibt. Nach fünf Qualifikationsrunden folgt das Rennen, wobei die Computergegner in allen fünf Schwierigkeitsstufen relativ mies fahren. Im Zweispielermodus, wahlweise gegen den Computer oder einen echten Mitspieler, teilt sich der Bildschirm horizontal. *hu*



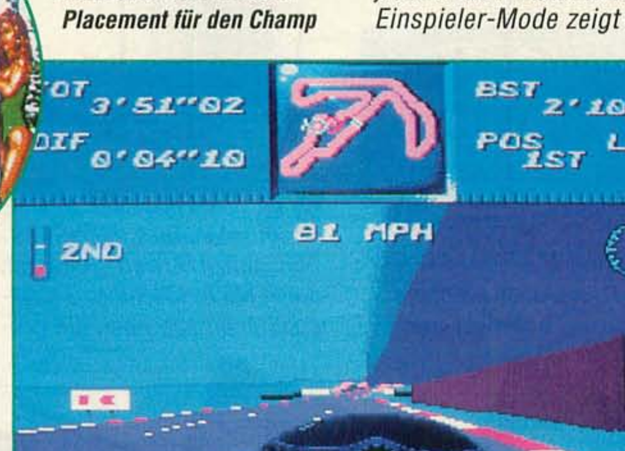


Oben die Rennstrecken, unten bescheidene Konfiguration

Sektdusche und Product-Placement für den Champ



„Genauso wie bei F1 handelt es sich bei Kawasaki Superbiking um ein rasantes Rennspiel. Zwar gehören Fahrzeugabstimmung und Boxenstops mit dazu, die Konfigurationsmöglichkeiten sind jedoch sehr bescheiden. Im Einspieler-Mode zeigt Segas 16-Bitter dann, was er so an Speed drauf hat. Da sogar Haarnadelkurven im Spiel recht langgezogen sind, könnt ihr Eure Runden in fast allen Schwierigkeitsstufen mit Vollgas drehen. Halbwegs realistische Fahrtechnik mit korrektem Anbremsen braucht ihr aber nur im superschnellen Turbomode, der bis zu 320 km/h bietet. Völlig enttäuschend der Zweispieler-Mode: Kaum teilt sich der Bildschirm, geht das Mega Drive in die Knie. Was eben noch rasant war, ruckelt plötzlich zum Gotterbarmen und läßt sich nicht mehr flüssig kontrollieren. So haben wir uns, wie schon beim Stunt-Race-FX-Test für SNES, für eine geteilte Spielspaßwertung entschieden: Die hohe Wertung gilt für Solisten, die niedrige Prozentzahl für den Zweispieler-Mode.“



Für Boxenstops müßt ihr rechtzeitig bremsen und dann C drücken

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Domark
Megabit: 8
Testversion: Domark
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	15%
Soundeffekt:	41%
Grafik:	70%

Spielspaß 80% / 62%



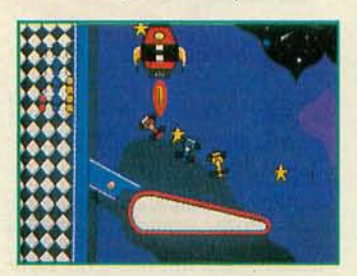
Es findet sich immer ein Plätzchen für ein Rennen

Hoch über den Dächern besteht akute Absturzgefahr! Also Bremen!

Rasant – Brisant!

Micro Machines 2

Da sind sie wieder, die kleinen Miniatur-Flitzer aus dem renommierten Hause Galoob. Codemasters verwendet zum zweiten Mal ihr innovatives J-Cart-Modul, das über zwei zusätzlich eingebaute Joypad-Ports verfügt. Neben dem 4-Spieler-Mode gibt's auch eine "8-Player-Share-Option", in der sich jeweils zwei Spieler ein Joypad teilen dürfen. Wem das noch nicht ausreicht und über einen großen Freundeskreis verfügt, wählt den Party-, bzw. Teammodus an, hier dürfen sich bis zu 16 Rennfreunde abwechselnd oder in Zweiergruppen heiße Verfolgungsjagden liefern. Mächtig zugelegt hat dagegen die Palette der Fahrzeugtypen. Gefahren wird mit: Trucks, Buggies, Drugsters, Powerboats und vielen weiteren rasanten "Toy-Fuzis". Insgesamt 54 abwechslungsreiche Rennstrecken haben die Entwickler mit in das 8-MBit-Modul gequetscht. Der Ort des Renngeschehens wechselt ständig, mal mißbrauchen die tollkühnen Mini-Renner die Toilettenbrille als Fahrgelegenheit oder brausen ohne Skrupel über den gedeckten Frühstückstisch. Selbst das Hausdach oder der Badestrand ist von den kleinen Rackern nicht sicher. Das Ziel bei jedem Rennen ist es, die Gegner aus dem Bildschirm zu drängen, damit die kostbaren Bonuspunkte auf das hauseigene Punktekonto gutgeschrieben werden. Am Rennbeginn hat jeder Spieler vier Punkte (abhängig vom gewählten Spielmodus). Gewonnen hat, wer zuerst seine Anzeigeleiste mit acht Punkten gefüllt hat. Das Fiese an diesem System kommt jetzt: bei allen anderen Mitspielern (egal, ob Mensch oder Computer) werden nach jedem Fehler die hart erkämpften Punkte wieder abgezogen. Zusätzlich gibt's noch einen Ligamode, hier wird nach einem ausgeklügelten Verfahren am Schluß der Gesamtsieger ermittelt. Die eingebaute Batterie speichert alle gefahrenen Rekordzeiten.



Selbst auf Pinball-Plattformen macht die Raserei spaß



Micro Hoovercrafts auf hoher See, wenn das mal gut geht



„Die Entwickler des ersten Teils haben wirklich ganze Arbeit geleistet, damit Micro Machines 2 spielspaßtechnisch noch ein größerer Erfolg wird als sein Vorgänger. Es ist der helle Wahnsinn, was Euch hier für eine Vielfalt an verschiedenen Spielmodis geboten wird. Egal, ob Ihr als Einzelkämpfer oder im Gruppenmodus Vollgas gebt, es macht einfach einen Heidenspaß, über die verschiedenen "Alltags"-Parcours zu brausen. Nach einigen Probefahrten greift der Spieler dann gern zu Fisematenten wie Ausbremsen, Vom-Tisch-Schubsen, Abdrängen oder versucht grundsätzlich, eine Abkürzung zu suchen. Den zusätzlichen Motivationsschub liefert Euch die eingebaute Speicherbatterie, mit der alle Rundenbestzeiten (inklusive der Spielernamen) unbestechlich festgehalten werden. Selbst in optischen Gesichtspunkten hat sich einiges gegenüber dem ersten Teil verbessert, wenngleich sich die Optik immer noch sehr schlicht und einfach gibt. Die Grafik alleine ist eben nicht alles, was bei einem guten Spiel zählt. Micro Machines 2 ist derzeit unangefochten das beste Multi-Player-Spiel auf dem Mega Drive. Ihr dürft also ohne große Bedenken zuschlagen ws“

System: Mega Drive
Spieletyp: Rennspiel

Hersteller: Codemaster
Megabit: 8
Testversion: Codemaster
Spieler: 1 bis 4 (1 bis 16)
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	68%
Soundeffekt:	41%
Grafik:	58%

Spielspaß 86%



Florian S. ist ein zäher Bursche...*

Für Dein Super NES™

GAME SAVER
your finest master

Jetzt endlich auch in Deutschland! Mit dem original GAME SAVER hast Du die Möglichkeit, in Deinem Spiel an jeder Stelle Deinen Spielstand abzuspeichern.
Nie mehr am Levelanfang anfangen, wenn Du an einer Stelle nicht weiterkommst. Eine einfache Tastenkombination auf Deinem Joypad und Du beginnst an der zuletzt gespeicherten Stelle.
Mit allen bis hierhin gesammelten Extras, Punkten, Continues, etc. Kein einfaches durchpfuschen mit Hilfe von Codes für unendlich Energie, sondern ehrliches *Erkämpfen* schwieriger Stellen im Spiel.
Vorteil: Mehr Spielspaß!
Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER auch amerikanische und japanische Module abspielen. Auch für NTSC-60Hz und SFX-Spiele!
Weiterhin hast Du die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu bremsen. Damit sieht auch die schwierigste Stelle im Spiel gleich ganz anders aus.

DM 99.–

Versand per NN zzgl. DM 9.- PuV

spielend bestellen
0221 – 12 10 67

aRJay
Distribution für Deutschland
Fax: 0221 – 12 56 76

NL – Video Game Centrale – Venlo
A – Funware – Innsbruck

Weitere Distributoren für
DK – NO – B – CH – gesucht.



SUPER NINTENDO



Alle Spielerfiguren auf einen Blick. Auf dem S-NES gibt's nicht mehr!



Alle Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail gezeichnet

Zwergenaufstand

Shaq Fu

Nun hat sich auch Electronic Arts dazu verleiten lassen, auf den erfolgreichen Beat'em-Up-Zug mit aufzuspringen. Die französische Entwicklergruppe Delphine, bekannt geworden durch Highlights wie *Out of this World* und *Flash Back,* begibt sich mit *Shaq Fu* zum ersten Mal auf artfremdes Terrain. Damit noch ein werbeträchtiger Name mit auftaucht, hat EA kurzerhand Basketball-Superstar "Shaquille O'Neal" eingekauft und mit in die Ehrenriege der Kämpferliga aufgenommen. *Shaq Fu* bietet Euch sieben individuelle Charaktere zur Auswahl: "Shaq", der eigentliche Hauptstar, wehrt sich mit gekonnten 'Kung Fu'-Kicks oder malträtiert seine Gegner mit knüppelharten Faustschlägen; das "Beast" hingegen hat außer kraftvoller Prankenhiebe keine durchschlagenden Special-Moves auf Lager; Ms "Vodoo"-Queen ist eine geheimnisvolle Priesterin, sie weiß vortrefflich mit schwarzer Magie umzugehen, was sich durch fliegende Feuerbälle bemerkbar macht; "Kaori" dagegen, ist keine gewöhnliche Frau, sondern eine genetische Kreuzung aus Raubkatze und Mensch, sie setzt überwiegend ihre scharfen Krallen als Hauptwaffe ein; "Rajah" – der orientalische Märchenprinz schwingt bevorzugt zwei messerscharfe Säbel durch die Lüfte; "Sett" – verkörpert eine 3000 Jahre alte Mumie, dementsprechend gestaltet sich auch sein Kampfstil, der letzte im Bunde ist "Mephis", der alleine wegen seines Zombie-Aussehens jeden Widersacher in Angst und Schrecken versetzt. Bei der Mega Drive-Version gibt es noch fünf weitere Kämpferpersönlickeiten, die ich aus Platzgründen hier nicht genauer beschreiben werde. Neben den Standardschlägen hat jeder Material-Arts-Spezialist drei bis maximal fünf zusätzliche Special-Moves in seinem Schlagrepertoire. Es gibt drei verschiedene Spieloptionen: Wählt Ihr "Duel" aus, dürft Ihr Eure Joypad-Geschicklichkeit mit einem Kumpel messen. Im "Tournament"-Modus hingegen durchspielt Ihr einen (von Euch) vorgegebenen Ligaplan, dabei gilt es, alle aufgestellten Gegner nach der Reihenfolge zu besiegen, um letztendlich in den Genuß der Siegerehrung zu kommen. Zu guter Letzt gibt es noch den "Story"-Mode, bei dem Ihr Euch auf einer stark verkleinerten Übersichtskarte wiederfindet und die verschiedenen Kampfschauplätze durchlaufen müßt. *WS*



Gleich nach den ersten Spielzügen ist zu erkennen, daß bei Shaq Fu die Flash Back-Animationskünstler maßgeblich beteiligt waren. Bei fast keinem anderen Konsolen-Beat'em-Up gab es bis

Der Basketballstar Shaq durchquert verschiedene Kampfschauplätze auf der in drei Abschnitten aufgeteilten Landkarte



Vor einem Fight legt Ihr den Schwierigkeitsgrad fest



"Sett", die 3000 Jahre alte Mumie, ist noch ganz gelenkig für Ihr Alter



Shaq versucht hier, seinen Gegner mit einem Zirkusreifen Handstand, zu beeindrucken



Auch im Dschungel liefern sich die Material-Arts-Spezialisten heiße Kämpfe

MEGA DRIVE





Hier seht Ihr einen Kämpfer, der auf dem Super Nintendo einfach fehlt



Mal sehen, wer besser Schwimmen kann. Shaq oder Mr. Zombie?

Der alles entscheidende Kampf! Wer wird gewinnen?

jetzt solch fließende Bewegungsabläufe zu bewundern. Allerdings sind mir auch noch nie derart kleine Kämpfersprites unter die Augen getreten. Streng genommen lebt ein gutes Prügelspiel hauptsächlich von seiner guten Steuerung und der Schlagvielfalt. In beiden Punkten erreicht Shaq Fu allenfalls spielerische Mittelklasse, denn mit ein paar unspektakulären "Special-Moves" gibt sich heutzutage kein Anhänger dieses Genres mehr zufrieden. Damit meine ich jetzt nicht, daß unbedingt blutige Szenen enthalten sein müssen, lediglich eine gute Spielbarkeit sollte vorhanden sein, welche z.B. auch der Street Fighter II-Serie zu großem Ruhm verholfen hat. Natürlich spielt die grafische Aufmachung ebenfalls eine gewichtige Rolle und in diesem Bereich hat Delphine ordentliche Arbeit geleistet. Die Super-Nintendo- und Mega Drive-Version unterscheiden sich sowohl optisch als auch spielerisch unwesentlich voneinander. Die Sega-Variante schneidet in der Gesamtbeurteilung etwas besser ab, weil es fünf zusätzliche Fighter-Charaktere gibt, die bei der Big 'N'- Fassung aus unerklärlichen Gründen einfach weggelassen wurden. Doch wenn man die Megabit-Anzahl beider Module vergleicht, stellt es sich heraus, wo der Hund begraben liegt. Da fehlen doch glatt satte 8-Megabit beim Super-Nintendo - Shaq Fu. Wie dem auch sei, das böse Foul wirkt sich natürlich auf die Spielspaßbewertung aus. Ein Probespielchen ist Shaq Fu allemal wert, der eine oder andere findet sicher auch Gefallen an dem neuem EA-Spiel. Wenn's denn schon sein muß, würde ich jedem zum Kauf der Mega Drive-Umsetzung raten. Ansonsten bietet jedes System fünfzig andere Beat'em-Up-Alternativen, die allemal um einiges besser sind als das vorliegende EA-Prügelspiel. "



Im Story-Mode gibt's noch eine nette Bildergeschichte zu sehen

Hier zeigt sich das Beast von seiner besten Seite. Nicht einmal Unterwäsche kann sich der Typ leisten.



Als Block-Funktion haben die Entwickler eine Art Schutzschild eingebaut. Diese Methode gibt's nur beim MD-Shaq Fu.

System: Mega Drive
Spieletyp: Beat'em-Up

Hersteller: EA
Megabit: 24
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

Musik:	62%
Soundeffekt:	55%
Grafik:	71%

Spielspaß 66%

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em-Up

Hersteller: EA
Megabit: 16
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 150 Mark

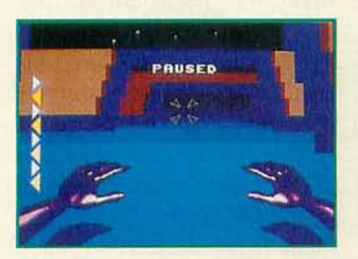
Musik:	64%
Soundeffekt:	55%
Grafik:	68%

Spielspaß 60%

MEGA DRIVE

"Virtua"-Gärtner
Lawnmower Man

Es ist noch gar nicht sehr lange her, da durften bereits die Super Nintendo-Besitzer mit dem Cyber-Rasenmähermann durch die Digi-Welten flitzen. Das gleiche Spiel gibt's jetzt auch fürs MD. Ihr übernehmt wieder die Rolle des Computerwissenschaftlers Dr. Angelo. Der muß seinen überzüchteten Geniemenschen "Jobe" daran hindern, daß dieser nicht durch das Telefonnetz auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Das Abenteuer beginnt an Dr.Angelos Haus, von wo Ihr Euch über Plattformen an Polizisten und bewaffneten Versuchsschimpansen vorbeikämpft. Zahlreiche Extras verschaffen Euch verschiedene Schuß- und Waffenarten. Besiegte Feinde hinterlassen Daten-CDs, die Ihr sammeln solltet, um einen widerstandsfähigen Cyber-Anzug zu erhalten. Ab und zu betretet Ihr das Portal in die virtuelle Welt. Dort fliegt Ihr durch vertikalscrollende, hindernisreiche 3D-Cyberwelten und liefert Euch heiße Gefechte mit Kampfschimpansen. *ws*



Dr.Angelo rast hier gerade durch die virtuelle Welt



Für die Mini-Sprites braucht Ihr schon fast eine Lupe

geht so

„Alle Computergrafikfans, die den Film gesehen haben, hofften auf ein Videospiel, das wenigstes einen Hauch von der genialen Cyber-Stimmung vermitteln könnte. Die Entwickler haben zwar versucht, die Geschichte so gut wie möglich in Szene zu setzen, doch im Endeffekt kam ein Spiel dabei heraus, das mit durchschnittlichen Action-Elementen aufwartet. Was zudem negativ auffällt, sind die mickrigen Sprites in den Straßenlevels und eine schwammige Steuerung, die Euch vor allem in den Cyber-Level kräftig zu schaffen macht. Dazu gesellt sich noch ein recht deftiger Schwierigkeitsgrad. Bleibt abzuwarten, wie sich die CD-Fassung machen wird, welche in Kürze erscheint."

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Sales Curve
Megabit: 16
Testversion: Sales Curve
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	57%
Soundeffekt:	50%
Grafik:	60%

Spielspaß 52%

aktuelle nachrichten aus der redaktion: NBA-Profi Rob hat bei Street Hoop böse Prügel bezogen

MEGA DRIVE

Robo-Schrott
Battletech

Im 31ten Jahrhundert tragen verfeindete Planeten Kriege mittels gigantischer BattleMechs aus, riesige Roboter, vollgepackt mit tödlichen Waffen. Im Gegensatz zu den Battletech-Zentren und ihren 3D-Grafiken haben sich die Entwickler des Mega-Drive-*Battletechs* für eine isometrische Perspektive entschieden. Ihr steuert einen der 75tonner durch verschiedene Szenarios, wobei Ihr jeweils mehrere Aufgaben zu lösen habt. Vor jedem der fünf Level wählt Ihr aus neun Waffensystemen das Passende aus und erhaltet einen kurzen Situationsbericht. Danach werft Ihr Euch in die Schlacht. Am linken oberen Bildschirmrand zeigt Euch ein Balken den Erhitzungsgrad Eures Battlemechs an, am Radarschirm erkennt Ihr die Position Eurer Gegner. In bestimmten Situationen läßt sich der Geschützturm unabhängig vom Torso bewegen und mit dem automatischen Zielcomputer könnt Ihr Euer Feuer auf ein Ziel konzentrieren und in jede beliebige Richtung laufen. *rz*


Battletech-Tango im Schnee, wie niedlich


Euer riesiger BattleMech trampelt alles nieder


geht so

„Die Schwächen von Battletech machen sich erst nach einigem Spielen bemerkbar. Ab dem zweiten Planeten wird's extrem schwer, die letzten Level sind fast nicht zu schaffen, und einige der Aufgaben mit Zeitlimit erweisen sich als reine Glückssache. Obwohl die Anleitung sagt, daß man sich möglichst an Gegner anschleichen sollte, klappt das in der Praxis nie, da feindliche Roboter aus allen Richtungen ständig auf Euch losgehen. Das strategische Element geht so komplett verloren, die Programmierer hätten sich am ausgezeichneten Spieldesign vom Vorbild Desert Strike orientieren sollen. Die Animation Eures BattleMechs ist ausgezeichnet, die restliche Grafik aber eher Durchschnitt."

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Shoot'em Up
Hersteller: Extreme
Megabit: 16
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	44%
Soundeffekt:	59%
Grafik:	64%

Spielspaß 63%



Entgegen den letzten Infos von der London-Messe erscheint Redzone trotz der Blutspritzer offiziell bei uns

Sucht die Landepunkte, wo der Munitionsvorrat aufgestockt werden kann

Viel Feind, viel Ehr

Redzone

Worum es bei *Redzone* geht, entnehmt Ihr beim Einschalten des Spiels am eindrücklichsten den ersten zwei Sätzen auf dem Bildschirm: "Dictator declares nuclear war-you have 24 hours". Der genannte Diktator sieht aus wie eine Kreuzung zwischen Mussolini und Stalin, heißt sogar Ivan (Retovitz) und ist ein wahres Schwein. Euer Team, bestehend aus zwei beinharten Typen (Rocco/ Shades) und einer nicht minder beinharten Typin (Mirage), soll dem Wahnsinnigen sein atomares Spielzeug wegnehmen. Die meiste Zeit fliegt Ihr dazu wie in *Desert-*, *Jungle-* oder *Urban Strike* mit einem Kampfhubschrauber vom Typ Apache über verbotenes Terrain, beschießt feindliche Fahrzeuge und feindliches Fußvolk, bzw. zerballert gerade in einer größeren Aktion deren Radarstellungen, Abschußrampen für Nuklearwaffen, etc. Einmal jagt Ihr auch ein Treibstofflager des Diktators in die Luft, wie bei der "Operation Chaos", um allgemeine Verwirrung zu stiften. Das bedeutet allerdings nicht, daß es in einem modernen Krieg wie diesem nur grobschlächtige Sabotagearbeiten zu tätigen gäbe. Hin und wieder müßt Ihr nämlich landen, in Gebäude eindringen und Euch an Retovitzens Computeranlage zu schaffen machen. Gleich im ersten Level zum Beispiel, soll dort ein Computervirus eingeschleust werden, der das Frühwarnsystem der Bösewichte dann einschläfert. Später werdet Ihr noch einem feindlichen Artillerie-Konvoi per Computer einen gefälschten Marschbefehl schicken, nur um diesen schließlich in einem Hinterhalt fertigzumachen. An einer anderen Stelle im Spiel müßt Ihr sogar dem leibhaftigen Präsidenten der Vereinigten Staaten sicheres Geleit geben, da seine Airforce Number 1 mitsamt Inhalt vom Ivan entführt und dadurch unfreiwillig in das Spiel integriert wurde. *ds*



So ein Mist, der Hackintosh (selten so gelacht) des Diktators verweigert den Zugriff. Oben rechts wird El Presidente zum Boot geleitet.

Als Sub-Game steckt in Redzone auch noch ein kleines Asteroids. Weiter rechts seht Ihr die furchtlosen Drei, die es mit der roten Gefahr aufnehmen wollen



„Welch geniale 3D-Szenarien hier den öden Mega Drive-Grafikchips entlockt werden – man glaubt es kaum! Redzone ist technisch mindestens ebenso gut gemacht, spannender wie auch schwerer als das erst kürzlich erschienene Urban Strike von EA. Mir hat dieses Action-Spektakel deutlich mehr Spaß gemacht. Die Spannung um das Dritte-Weltkrieg-Thema wird durch die famose Musik über das gesamte Spiel hinweg aufrechterhalten. Die Abschnitte, in denen Ihr zu Fuß geht, sind eine spaßige Abwechslung im Flugalltag und nicht mit dem mißglückten Versuch von EA zu vergleichen. Eine Miniportion Blut bekommt man bei Redzone sogar auch zu sehen: Wenn Ihr über Leichen geht, sprich auf einem im Zweikampf erlegten Gegner rumtrampelt, spritzt es."

System: Mega Drive
Spieletyp: Shoot'em Up
Hersteller: Time Warner/ Konami
Megabit: 16
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	82%
Soundeffekt:	62%
Grafik:	77%

Spielspaß 84%





Intro und Level-Infoscreen (Mega Drive). Die SNES-Version ist identisch.



In zwölf Welten tummeln sich zwölf Lemmings-Stämme

Wollmaustreiben

Lemmings 2

Es gibt nur wenige Spiele, die ähnlich legendär sind wie die Lemmings. Wenige, deren Spielprinzip derart oft kopiert und gekupfert wurde und die auf derart viele Systeme übertragen wurden. Vom Original, den "Ur-Lemmings", gibt's tatsächlich Versionen für mehr als 25 Hardwaresysteme. Lemmings war das erste Spiel, bei dem man ein ganzes Völkchen durch Teamarbeit und Gripsgymnastik sicher über immer schwieriger werdende Gelände-Parcours geleiten mußte. Ohne die gezielte Hilfe des Spielers kullerten die dummen Pelzbündel orientierungslos und selbstmörderisch durch die Weltgeschichte, ertranken in Wasserlachen, brutzelten in Brandherden oder stürzten sich zu Tode. An dem genialen "Pfadfinder"-Spielprinzip hat sich auch im zweiten Teil nichts geändert. Satte eineinhalb Jahre nach *Lemmings 2* für Amiga trotten jetzt die Versionen für SNES und Mega Drive hinterher. Der wesentliche Unterschied zum Klassiker besteht darin, daß jetzt nicht mehr alle 100 Levels gut gemischt streng linear aufeinanderfolgen, sondern auf einer Karte in zwölf Gebiete unterteilt wurden, die ihr einzeln anwählen könnt. Nach der "Lemmings-Saga" gibt es einen Talisman, der in zwölf Bruchstücken auf zwölf Stämme in zwölf Welten verteilt wurde. Da wären die Highlands, die Polargegend, ein Weltraumszenario, Höhlen, eine Nachtwelt, ein Sportstadion, der Strand, der Zirkus, eine Welt im Lemmings-1-Stil, ein mittelalterliches Szenario, die pflanzenreiche Outdoor-Welt und das Ägyptenzeitalter. In jedem Kartenabschnitt schlummert ein Bruchstück eines Talismans. Erst wenn alle Stücke zusammengefügt wurden, wandern die Lemming-Völker aus allen Levels zum Bau der großen Arche im Zentrum der Karte. Wie im Original-Lemmings verleiht Ihr einzelnen Nagern ihre besonderen Fähigkeiten durch Anklicken per Fadenkreuz. Ein Trainingslevel bietet Gelegenheit, die zahlreichen neuen Skills in ihrer Wirkung zu testen. Reichten im Original noch acht Talente, um den schwierigen Weg von einem Tor zum anderen zu meistern, sind es jetzt derer 48. Segelte ein Lemming früher sanft am Regenschirmchen zu Boden, gibt's jetzt Ballonflieger, Hanggleiter, Fallschirm-Lemminge, Jetpacks, einen Superman-Lemming, einen Ikarus-Lemming, einen fliegenden Teppich usw. Mit einem Ventilator erzeugt Ihr Wind, der kühne Flieger in die gewünschte Richtung pustet. Auch die Bauarbeiter bekamen Verstärkung: Der beliebte Treppenbauer hat jetzt Kollegen, die begehbare Wucherungen pflanzen, senkrechte Trennwände mauern, begehbare Seile mit Widerhaken verschießen oder Löcher mit Sand auffüllen. Abgedrehte Spezialfähigkeiten wie Eislaufen, Surfen oder Tauchen ermöglichen es den Kerlchen, auch einst unlösbare Aufgaben zu knacken. Ihr laßt einen Lemming am Ballon aufsteigen, pustet ihn mit dem Windrad zur gewünschten Stelle, aktiviert einen Bogenschützen, trefft den Ballon, und der Flieger fällt zu Boden. Falls der Sturz nicht zu tief war, kann er jetzt Brücken schlagen oder allerhand andere Pionierarbeiten durchführen. *hu*





Oben ein Blick auf ein Strand-Level, links ein Sprung in die Outdoor-Welt (MD) und unten das Level für Ägyptologen.



Alle Screenshots zeigen nur etwa je ein Fünftel bis Achtel eines Levels. Folgende Welten haben wir unten aufgereiht: Weltraum, Outdoor (diesmal SNES), Mittelalter, Polar und Schattenlevel.



MEGA DRIVE



Über 40 Lemming-Skills könnt ihr im Trainingslevel testen.



Im Space-Level ertönt der Donauwalzer à la "Odyssee im Weltraum"





Ziel eines jeden Lemmings-Retters ist natürlich die goldene Trophäe für Rettung ohne Tote

Einzige Welt ohne Scrolling: Die Klassik-Welt im Lemmings-1-Stil

„Keine Frage: Auch Teil 2 der Lemmings-Saga gehört zu den besten Rätsel- und Kombinationsspielen überhaupt. Allerdings ist die Blütezeit der skandinavischen Wollmaus vorüber. Schon vor bald zwei Jahren erreichte Teil 2 auf Amiga nicht mehr den Erfolg des Originals. Im Vergleich zu den Ur-Lemmigs gibt es diverse Einschränkungen, die den Spielspaß trotz aller originellen Neuerungen knapp unter Classic-Niveau herabsetzen. Erstmal fehlt der geniale Zweispieler-Simultanmodus des Vorgängers. Da wäre weiterhin die grundlegende Tatsache, daß in vielen Situationen rasches und präzises Handeln gefragt ist. Was mit der fixen Computermaus überhaupt kein Problem war, wird mit dem schaukeligen und viel zu langsamen Joypad-Fadenkreuz auf beiden Konsolen schnell zum Ärgernis – weil die Lemminge ja nur wenige Pixel groß und damit ohnehin recht schwer zu erfassen sind. Nachteilig wirkt auf die Konsole auch das Bildschirm-Scrolling: Mit Ausnahme der Classic-Welt erstreckt sich ein Level stets über viele Screens nach oben oder unten. Der sichtbare Ausschnitt ist oft viel zu klein, um das Vorgehen der Nager richtig planen zu können. Während die Ur-Lemmings wirklich jeder Spieler nach kürzester Zeit beherrschte, liegt das Niveau in Teil 2 wesentlich höher: Ihr müßt jetzt statt mit acht virtuos mit 48 Fähigkeiten jonglieren. Ihr habt ein Level nie komplett vor Augen, oft ist nicht einmal eindeutig klar, wo eigentlich das Ziel liegt. Früher konnte man sich voll auf die knackigen Rätsel konzentrieren, jetzt kommen Übersichts- und Steuerungsprobleme hinzu und das Rätselniveau liegt wirklich hoch. Uneingeschränkt empfehlen kann ich Lemmings 2 daher nur wirklich rätselbesessenen und ausdauernden Könnern mit reichlich Freizeit."







Bilder von der SNES-Version: Schattenlevel und Strandwelt. Wie auf Mega Drive könnt Ihr auf dem Infobildschirm direkt auf alle bereits gespielten Levels einer Welt zugreifen.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Kombinations-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Psygnosis
Megabit: 16
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Levelcodes, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	75%
Soundeffekt:	38%
Grafik:	58%

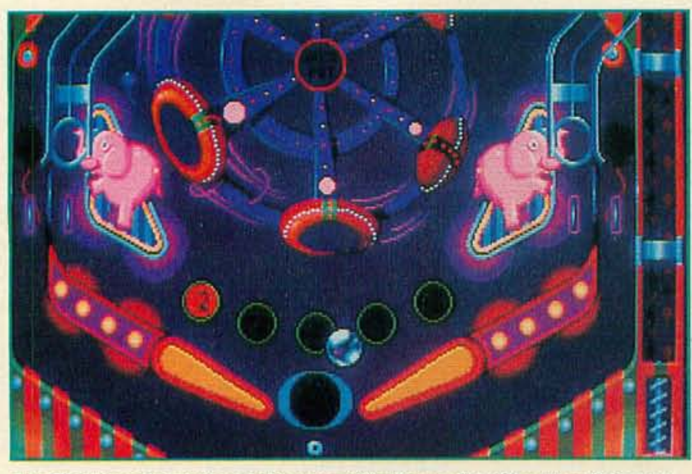
Spielspaß 79%

System: Mega Drive
Spieletyp: Kombinations-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Psygnosis
Megabit: 16
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Levelcodes, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	70%
Soundeffekt:	38%
Grafik:	62%

Spielspaß 79%

MEGA DRIVE



Die Stahlkugel bahnt sich hier unaufhaltsam den Weg zum Ausgang



Zahlreiche Aufschußrampen führen zu den begehrten Multiball-Holes

Flipper total!

Psycho Pinball

Langsam, aber sicher werden die Bildschirmflipper-Fans von allen Softwareherstellern mit Stahlkugel-Simulationen regelrecht zubombardiert. Für alle Liebhaber der blitzenden Silberkugel stehen folgende vier Flipperthemen zur Auswahl: Ghost House, Wild West, Fairground und Undersea. Das vertikal scrollende Spielfeld wird – wie es sich allgemein eingebürgert hat – von senkrecht oben gezeigt. Es gibt sowohl die altbewährten Jet-Bumpers (Schlagtürme), Targetbänke und zahlreiche Rampen sowie Bonusmultiplikatoren. Richtig Spaß lassen dagegen erst die "Mystery"-Schußlöcher aufkommen, die wandelbare Punkteanzeige und das schwierig zu erreichende Multiballspiel. Jeder Flippertisch birgt zahlreiche Überraschungen in sich, die erst durch geschicktes Bedienen der Flipperfinger nach und nach zum Vorschein kommen. Die Masse an Punkten wird jedoch erst abgeräumt, wenn der Spieler bestimmte Aufgaben erfüllt. So müssen in bestimmter Reihenfolge Pins angeflippert und danach verschiedene Loops "geflogen" werden. Natürlich haben die Entwickler auch an eine "Schüttelfunktion" gedacht, die mit Vorsicht zu behandeln ist, denn bevor man sich umschaut, leuchtet die "Tilt"-Anzeige auf, und Ihr müßt tatenlos zusehen, wie sich die Kugel ihren Weg zum Ausgang bahnt. *ws*

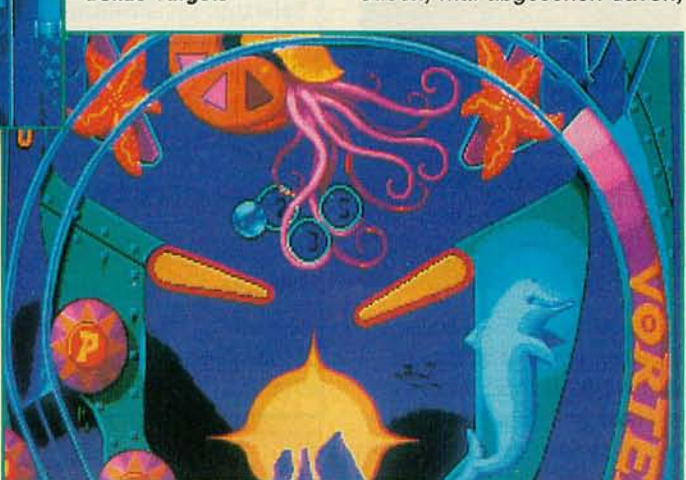




Zusätzliche Flipper-Ebenen verbergen geheimnisvolle Bonus-Targets

gut

„Seit dem legendären Dragons Revenge habe ich mich lange mit keinem MD-Flipper mehr so köstlich amüsiert. Das Laufverhalten der Kugeln ist absolut realistisch, mal abgesehen davon, daß sich im Multiballspiel keine Kollisionen ausführen lassen, sondern die Kugeln einfach durchlaufen. Die Tische von Psycho Pinball sind exzellent durchdacht und haben den richtigen Motivationsgrad, der einen immer wieder zu einem Spielchen verleitet. Dafür klingen die Musikstücke nicht besonders einfallsreich, dennoch halten sie sich im Rahmen des Erträglichen. Freunde des Genres sollten auf jeden Fall mal einen Blick riskieren, denn die vier Flipper bieten mit ihren mannigfaltigen Einloch- und Schußmöglichkeiten doch langanhaltenden Spielspaß. Für Leute, die noch keine Pinball-Simulation in ihrer Modulsammlung haben, kann ich Psycho Pinball wärmstens empfehlen. Wer den am Anfang erwähnten Titel bereits besitzt, kann sich sein Geld sparen."



Im Undersea-Thema gibt's weniger Targets, dafür mehr Schlagtürme

System: Mega Drive
Spieletyp: Flipper

Hersteller: Codemaster
Megabit: 8
Testversion: Codemaster
Spieler: 1 bis 4
Features: keine

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	65%
Soundeffekt:	69%
Grafik:	70%

Spielspaß 76%

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT

ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

FÜR MEGADRIVE™ UND SNES™ NUR DM149,-

SPECIAL FX SYSTEM



MEGA CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MOGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!



MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CHEATS*

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CHEATS (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CHEAT-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CHEAT-FINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.



"DEAD CODE" GENERATOR*

"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".



ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!



ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!



UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.



UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



*NUR SNES UND MEGADRIVE

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER* UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

MK 1 FÜR
- MASTER SYSTEM™ DM 79,-
- GAME GEAR™ DM 79,-
- NES™ DM 99,-
- GAME BOY™ DM 59,-

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN
ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

INKLUSIVE COMPETITION PRO JOYPAD

DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET: ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD GELIEFERT · OHNE AUFPREIS!!!

- Turbo Fire
- Auto Fire
- Slo-Mo
- 8 Way Super Switch
- 6 Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

SNES™

ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ — DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ — DM 69,-

MEGADRIVE™

MEGA MASTER
SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ — DM 59,-

CDX
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ — DM 99,-

MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ — DM 39,-

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN BESTELLSERVICE
02822-68545
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

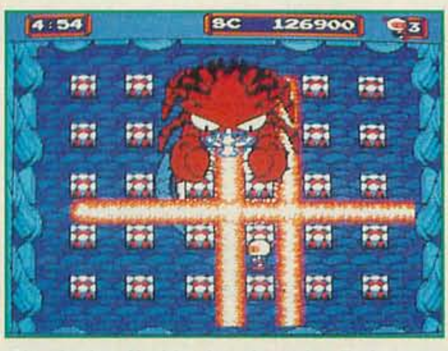


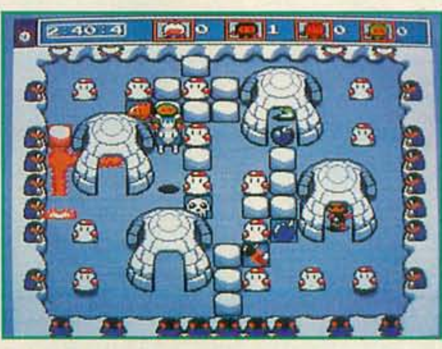
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

COAR2-1094


Im Tag-Mode treten jeweils zwei Spieler als Team gegeneinander an


Die riesige Krabbe ist einer der Endgegner im normalen Spiel


Beim Battle-Mode gibt's zwölf Spielfelder zur Auswahl, hier der rutschige Eislevel

Ausgebombt

Mega Bomberman

Seit mindestens einem Jahr endet fast jeder noch so harte Arbeitstag in der VIDEO GAMES-Redaktion mit einer zünftigen *Bomberman*-Runde auf dem Super Nintendo. Deshalb waren wir natürlich besonders gespannt, ob die Sega-Version neuen Ansporn bieten kann. Die Entwickler haben sich *Bomberman '94* (nur auf PC Engine) als Vorbild gewählt und im Prinzip eine 1:1-Umsetzung geliefert. Unser besonderes Interesse galt natürlich dem Battle-Mode, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten dürfen. Auf Wunsch übernimmt der Computer die Rolle Eurer Konkurrenten, im Gegensatz zur SNES-Version sogar mit unterschiedlichen Charakteren. Durch geschicktes Legen von Bomben sollt Ihr Eure Mitstreiter ausschalten. Wenn Ihr Blöcke wegsprengt, erscheinen ab und zu nützliche Extras, die Euch zusätzliche Knaller liefern, Euren Feuerstrahl verlängern oder mit denen Ihr Bomben schieben könnt. Wenn Ihr rumliegende Eier aufnehmt, erhaltet Ihr einen niedlichen Dino als Reittier, der quasi als Zusatzleben fungiert, denn wenn Ihr getroffen werdet, geht zwar Euer Pferdchen flöten, Euch passiert jedoch nichts. Außerdem beherrscht jeder Dino einen Spezialtrick, das blaue Vieh kann z.B. Bomben kicken (Handschuhe gibt's leider keine). Im Normal-Game kämpft Ihr Euch im Alleingang sprengenderweise durch fünf verschiedene Welten inklusive witzigen Endgegnern, wobei Ihr hier einige Extras findet, die es im Battle-Mode nicht gibt, zum Beispiel eine bombensichere Weste.

Im Einspieler-Modus müßt Ihr die in der Glaskuppel versteckten Kartenteile befreien



„Als alte Bomberman-Fans haben wir verzweifelt versucht, irgend etwas Tolles oder Innovatives bei Mega Bomberman zu finden, vor allem, da einige Konkurrenzblätter es hochgejubelt haben ohne Ende. Aber verglichen mit der SNES-Version zieht die Sega-Umsetzung in jeder Beziehung den kürzeren. Bei Bomberman geht es eigentlich nur um den Battlemode, niemand kauft sich das Modul wegen dem Normal-Game, und eben dieser Battlemode ist stinklangweilig. Die Entwickler haben interessante Extras wie die Handschuhe und Speed-Ups weggelassen, mit denen man den Gegner bewußt ausspielen konnte, und ersetzten sie durch überflüssige Dinos. Leider weiß man nie, welchen der fünf farblich verschiedenen Dinos man erhält, denn die Eier, in denen sie stecken, sehen alle gleich aus. Das Aufnehmen von Extras wird so zur Glückssache, denn ohne Dinos könnt Ihr zum Beispiel keine Bomben über Mauern kicken. Der taktische Aspekt von Bomberman geht so größtenteils verloren. Falls Ihr noch nie Bomberman gespielt habt, könnte Euch die Mega-Drive-Version sogar gefallen. rz“

Neun verschiedene Bomberman-Charaktere stehen zur Auswahl



System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Strategie
Hersteller: Hudson
Megabit: 8
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	61%
Soundeffekt:	25%
Grafik:	45%

Spielspaß 64%

MEGA DRIVE



Ein Tintenfischelein zum Zerlegen. Ob er auch genießbar ist?



Bei Zwischensequenzen werden die Rüben der Kämpfer eingeblendet

Helden-Akademie

Shining Force II

CLASSIC

Eines der erfolgreichsten Rollen-Strategiespiele fürs Mega Drive geht in die zweite Runde. Am Spielsystem hat sich in *Shining Force 2* gegenüber seinem bewährten Vorgänger nichts geändert. Ihr führt eine mittelalterliche Truppe von Schülern durch ein Land, das von Dämonen heimgesucht wird, nachdem das Siegel, das den Frieden im Lande Rune bewahrte, von einer diebischen Ratte gestohlen wurde. Genau wie im ersten Teil besteht Euer Trupp zunächst aus hoffnungslosen Amateuren, die sich in Waffengattung und Rasse unterscheiden, nur mit dem Unterschied, daß diesmal alle Kämpfer Platz in Eurer "aktiven" Truppe finden. Wenn nach 20 Erfahrungsleveln Eure Männer und Frauen, Schildkröten und Wolfsmenschen, oder wer/was immer sich sonst noch zu Euch gesellt, die Stadtkirche aufsuchen, können sie zu Superkämpfern befördert werden. Hier in der Stadt gibts auch Waffen und Items zu kaufen oder wichtige Infos einzuholen. Dann geht es aus der Vogelperspektive weiter zum nächsten Schlachtfeld. Bei jedem Schlagabtausch oder Spielhöhepunkten bekommt Ihr wie gewohnt animierte Japano-Zwischensequenzen aufgetischt. *tet*





***Oben:** Im Prinzip hat sich gegenüber dem ersten Teil nichts geändert.*
***Links:** Das altbekannte Menü bietet Übersicht*

super

„Naja, eigentlich habe ich mir Shining Force 2 ganz anders vorgestellt. Wenn aus einem Spiel eine Serie wird, frage ich mich zunächst einmal: Was ist anders als beim Vorgänger? Nun, was ich hier jedoch vorfinde, wurde haargenau nach dem selben Strickmuster zusammengepinselt. Dafür gibt's 10 Punkte von 10 möglichen in "Wie ziehe ich mit wenig Aufwand viel Geld aus der Tasche". Noch fataler finde ich aber, daß es nicht annähernd dieselbe Motivation zu bieten hat wie sein Vorgänger. Das Ganze läuft nur darauf hinaus, strategisch meist reizlose Kämpfe zu "überstehen", um in die nächste der insgesamt 43 Stages zu gelangen. Die Feinde jedoch agieren geringfügig intelligenter als beim Vorgänger und die Story hat mehr Abwechslung zu bieten als die Kämpfe selbst. Unterm Strich bleibt zwar ein ordentliches Strategie-Rollenspiel, aber der erfrischende Spielwind vom ersten Teil weht hier leider nicht mehr."

System: Mega Drive
Spieletyp: Strategisches Rollenspiel
Hersteller: Sega
Megabit: 16
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Musik: 75%
Soundeffekt: 72%
Grafik: 66%

Spielspaß 82%


Götterdämmerung im Lande Rune. Aber Gott wird Euch nicht helfen.



Niemand fliegt so schön hoch und landet dabei derart derb wie unser Superluchs Bubsy



Perry Rhodan wäre diese Landung auch nicht besser gelungen ...

Alles für die Katz'

Bubsy II

Der Katzen-Clan schlägt zu: Gnadenlos fordert der rasende Superluchs Bubsy die Schurken der Weltgeschichte. Schließlich ist unter Katzenbrüdern ein Familienverbund kein Steuersparverein. Und sitzen gar die Neffen in der Patsche, riskiert der neunmalschlaue Luchs Pfoten und Krallen. Daß es in dem Fall außerdem um eine Riesenschurkerei mit geklauten Kulturgütern wie Flugzeugen und Musik geht, berührt Bubsy nur am Rande. Der schweinsköpfige Wissenschaftler Oinker P. Hamm klaut die Geschichte mit ihren Wunderwerken – mitsamt den Erinnerungen aller Menschen. Alles packt er mit dem "Wompom", eine teuflische Erfindung des Wissenschaftlers und Pizza-Experten Dr. V. Reality, in den Vergnügungspark Amazatorium. Noch vor der Eröffnung schleichen sich die kleinen Schmusekatzen Terri & Terry heimlich ein und ertappen Piggieface Oinker, wie er die "Science fiction" für seine diabolischen Pläne einsackt. Der Schuß geht allerdings nach hinten los. Als Bubsy am nächsten Morgen nichts von den Zwillingen hört, ahnt der schlaue Luchs schlimmes und macht sich auf die Suche nach der Verwandschaft. *mn*

Mehr Abwechslung und noch schneller: Bubsy II im Amazatorium hat im Vergleich zum Vorjahr ordentlich zugelegt



gut

„Kein Zweifel, der neue Bubsy ist noch schneller, noch tückischer und noch witziger als in seinem ersten Abenteuer. Die einzelnen Levels bieten wesentlich mehr Abwechslung – die Motivation bleibt länger erhalten. Dafür sorgen u.a. raffiniert gestylte Bonusrunden und der Amazatorium-Shop, in dem Ihr praktische Extras wie eine Nervengas-Wumme, einen Taucheranzug oder ein schwarzes Loch kaufen könnt. Zusätzlich halten Euch Rücksetzpunkte bei Laune – sie katapultieren Euch nicht wieder ganz an den Start zurück, sondern teilen die Levels in mundgerechte Häppchen. Sitzt Ihr trotzdem mal fest, beamt Euch das schwarze Loch zurück und Ihr macht in einem anderen Level weiter. Manche Plattformen ziehen sich allerdings wieder unnötig lange und nicht alle Animationen sind so reich bebildert wie Bubsys witzige Sterbeszenen. In jeder Etage erwarten Euch simulierte Welten mit unterschiedlich gestaffelte Schwierigkeitsstufen. Ob im alten Ägypten, im Weltall, in der Musikwelt, im Mittelalter oder in einer Luftwelt – in jeder Welt gilt es eine große, rote Endlevel-Markierung zu finden, um dann den Obermotz Oinker P. Hamm zu besiegen. Für Könner gibt es eine extraschwere "Grand Tour" mit Superfinale im Amazatorium-Kontrollraum und Mini-Zwischenspielen. Bubsy II mag zwar nicht hyper-sensationell sein, Spaß macht's allemal."







Echt seltsame Welten: Vom Weltraum über die Space-Station quer durchs Techno-Land

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Accolade
Megabit: 8
Testversion: Accolade
Spieler: 1 bis 2
Features: Bonusrunden, Friendship-Levels
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	63%
Soundeffekt:	59%
Grafik:	59%

Spielspaß 69%





Der Wasserfall sieht auch beim Mega Drive sehr gut aus



Gleich zwei Leoparden als Endgegner, wie gemein

Dschungelfieber

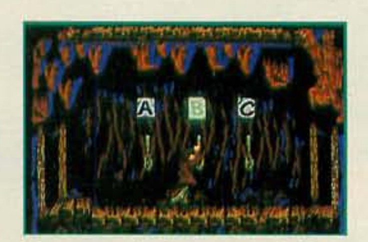
Pitfall

CLASSIC

Vor zwölf Jahren entwickelte David Crane ein 8-KByte-(8000 Byte-)langes Programm namens *Pitfall!* für das Atari VCS2600, das die Spielewelt revolutionieren sollte. Das erste Jump'n'Run war geboren, mit Sprüngen, Hindernissen, Lianen und allem, was so dazu gehört. Von *Pitfall* und den beiden Nachfolgern, *Pitfall II* und *Super Pitfall*, verkauften sich weltweit insgesamt 7 000 000 Stück auf verschiedenen Systemen.

Pitfall: The Mayan Adventure hat mit den Vorgängern außer dem Namen und dem Helden, Pitfall Harry, nicht mehr viel gemeinsam. Mit seinem Sohn Harry junior forschte Harry im zentralamerikanischen Dschungel nach alten Maya-Schätzen, als er von Zakelua, dem Geist eines uralten Maya-Kriegers entführt wurde. Harry junior macht sich auf die Suche nach seinem Vater, und Ihr dürft Ihm dabei helfen.

Euer Abenteuer beginnt im Dschungel von Ceiba, wo Schlangen, Wildschweine und Treibsand ständige Gefahr bedeuten. Zum Glück hat sich Junior gut ausgerüstet, mit Steinschleuder, Bumerang, Peitsche und Smartbombs wehrt Ihr die Angriffe erfolgreich ab. Den Bumerang müßt Ihr nach dem Wurf wieder einfangen, sonst verliert Ihr ihn als Waffe. Goldene Maya-Statuen kennzeichnen Zwischenspeicherpunkte, und pulsierende Herzen frischen Eure Lebensenergie auf. Harry junior erweist sich als äußerst sportlich, an Lianen zieht er sich nur mit den Händen hoch, Spinnennetze benutzt er als Trampolin und exotische Pflanzen dienen als Bungee-Jumping-Seil. In allen Spielabschnitten liegen alte Maya-Schätze verstreut, die jeweils Punkte bringen. Wenn Ihr die Anzeige am rechten unteren Bildschirmrand auf 50 hochschraubt, erhaltet Ihr ein Extra-Continue. Es lohnt sich, jeden Level genauestens abzusuchen, denn es gibt jede Menge versteckter Gänge, die zu weiteren nützlichen Gegenständen, Bonus-Stages oder Extra-Leben führen. In einem der Bonus-Level spielt Ihr eine Art Sensor (wer erinnert sich noch daran), bei dem Ihr eine Tastenkombination, die der Computer vorgibt, wiederholen müßt. In einem der 10 Spielabschnitte findet Ihr mit viel Glück eine Warpzone, die Euch ins erste *Pitfall* zurückbefördert. Die Programmierer haben das komplette Originalspiel in *Pitfall: The Mayan Adventure* versteckt, schon allein aus diesem Grund sollte sich jeder dieses Modul zulegen, nur um zu sehen, was wir vor zwölf Jahren gespielt haben. Damals gab es noch kein Scrolling, die Soundeffekte bestanden nur aus Piepsern und die Grafik aus 4-8 Farben. Aber Spaß gemacht hat es trotzdem. Doch zurück zum Spiel: Nachdem Ihr den Dschungel erfolgreich hinter Euch gebracht habt, kämpft Ihr Euch die Wasserfälle von Xibalba hoch. Danach schlagt Ihr Euch durch die Goldminen von Tazamul, wo Euch speziell die blutsaugenden Fledermäuse auf den Wecker gehen. Aber auch Ratten und Spinnen treiben sich hier rum. In der verlorenen Maya-Stadt Copan erwachen steinerne Wächter zum Leben, und die Überreste uralter Krieger steigen aus ihren Gräbern (hier solltet Ihr besonders genau suchen). Eine Besonderheit stellt der achte Level dar, denn hier rast Ihr mit einer Lore durch eine Mine und müßt Hindernissen von vorn und Geistern von hinten ausweichen. Endgegner gibt's nur in drei von zehn Spielabschnitten, wobei bei der Mega-Drive-Version am unteren Bild-



Das gute alte Sensor taucht in Pitfall in leicht veränderter Form wieder auf.



Mit einem Steinwurf schaltet Ihr die Vögel aus



So sieht ein zwölf Jahre alter Klassiker aus



Die Stelle mit dem steinernen Wächter ist wirklich unfair

SUPER NINTENDO

schirmrand eine Einblendung erscheint, die die Energie des jeweiligen Bosses zeigt.

Paßwörter oder eine Batterie haben sich die Entwickler gespart, so daß Ihr einige Zeit mit *Pitfall* beschäftigt sein werdet. *rz*



super

„Beim Namen Pitfall werden bei mir Jugenderinnerungen wach: Wochenlang habe ich meine Eltern genervt, bis sie mir ein Colecovision mit VCS2600-Adapter gekauft haben. Ich besaß alle Activision-Klassiker, Pitfall, River Raid, usw. Zum Glück haben die neuen 16-Bit-Versionen mit dem Original nicht viel gemeinsam, denn wenn man sich das Vorbild heute anschaut, kommt es einem unglaublich schlecht vor. Pitfall: The Mayan Adventure überzeugt vor allem durch die ausgezeichnete, witzige und sehr lebendige Animation der Hauptfigur. Harry jr. hängt nicht nur lahm an einer Liane, er holt ständig Schwung und ist dauernd in Bewegung. Wenn Ihr gegen eine Mauer springt, vollführt er einen gekonnten Rückwärtssalto. Die Grafiker von Activision haben sich wirklich sehr viel Mühe mit Harry gemacht. Auch das Spieldesign verdient ein Extra-Lob, jeder Level wurde mit viel Liebe zum Detail entworfen, es gibt eine Menge netter Details und Überraschungen. So gehört z.B. der Hintergrund zum Spiel, das heißt, Ihr bewegt Euch zeitweise hinter der eigentlichen Spielebene. Als ob Pitfall allein nicht schon Nostalgie genug bedeutet, haben die Programmierer gleich noch das gute alte Sensor als Bonus-Level eingebaut. Die exzellenten Soundeffekte stammen von den Leuten, die auch für den bombastischen Geräuschhintergrund bei True Lies und Cliffhanger (den Filmen, nicht die Spiele) verantwortlich waren. Pitfall: The Mayan Adventure hat zwar nicht die Grafik von Donkey Kong Country oder die verrückten Ideen von Earthworm Jim, aber es hat Flair und durch das Original-Pitfall, das darin versteckt ist, einen nostalgischen Wert. Unbedingt besorgen!"



Die Krokodile stehen offensichtlich auf Harry-Fleisch. Wenn Ihr nicht ständig in Bewegung bleibt, erwischen sie Euch.







Ganz oben:
Die grünen Lampen zeigen Euch, welche der drei Spuren ungefährlich ist

System: Mega Drive / Super Nintendo
Spieletyp: Action- Jump'n'Run
Hersteller: Activision
Megabit: 16
Testversion: Activision
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 140 Mark

Musik:	70%
Soundeffekt:	83%
Grafik:	78%

Mega Drive
Spielspaß 86%

Super Nintendo
Spielspaß 85%

SUPER NINTENDO



Oh, das Wasser steht Michael bis zum Hals. Aufpassen, daß Euch der Aal nicht erwischt.



Im Laboratorium schwirren seltsame Gestalten herum. Hier ein Dance-Roboter.



Stahl-Auge sei wachsam. Da kommt einer mit der Seilwinde angetanzt.

Shooting Star

Jordan Adventure

VIDEO GAMES CLASSIC

Was macht denn der gute alte Michael ("Maikl") Jordan in einem Jump'n'Run? NBA-Basketballfreunde werden den Ex-Starspieler der Chicago Bulls kaum wiedererkennen. Zwar trippelt er immer noch mit einem Ball herum, diesmal sind aber nicht nur Körbe sein Ziel. Hart auf Hart geht es gegen einen verrückten Wissenschaftler und einer Monsterhorde, die Michaels Freunde gefangenhalten, um danach unschöne Experimente an ihnen durchzuführen. Mit Jump-Schuhen und Basketball geht es in acht Levels durch hochmoderne Labors, unterirdische Gänge und die Straßen von Chicago. Nach jedem längeren Level gibt's natürlich einen Boß zum Verkloppen, bei dem sich unser Ober-Bösewichtling in Form eines selbstlaufenden Sprites zeigt und



Texte von sich läßt. Befreit Ihr hingegen einen Kumpel, gibt dieser Euch Hinweise und manchmal einen wichtigen Schlüssel mit auf den Weg. Aber ansonsten seid Ihr vollkommen auf Euch selbst gestellt. Die einzige Waffe ist ein Basketball, der sich durch Items zu einem Supergeschoß ausbauen läßt. Wenn Ihr mehrere Sorten Specials zusammen habt, könnt Ihr zwischen ihnen umschalten. Hebt sie gut auf, denn an manchen Stellen sind sie unabkömmlich, um Hindernisse zu beseitigen. *tet*



Die acht Levels enthalten auch rasante Bahnfahrten

super

„Mit der Namenslizenz eines Ex-Basketballprofis macht man ja normalerweise Basketball-Simulationen. Aber nein, die Entwickler pflanzten "Air Jordan" diesmal in ein Jump'n'Run, offensichtlich mit Erfolg. Mit erstaunlich flüssig animierten Bewegungsabläufen hopst unser Held durch eine stimmungsvolle Düsterlandschaft. Wenn man sich nur die Sprites von Michael anschaut, so könnte man wirklich glauben, sie stammen aus einem hochklassigen "Basketball-Lustspiel" wie beispielsweise NBA JAM. Aber bei der Steuerung verblaßt leider die anfängliche Euphorie. Sie ist teilweise ungenau (Michael stoppt nicht schnell genug) und umständlich. Wenn man sich aber erst einmal an sie gewöhnt hat (neben Jumps beherrscht unser Held Dunk-Shoots, die über eine Tastenkombination ausgelöst wird), läßt sich das Spiel rasant durchzocken. Schade jedoch, daß die Monstersprites, von denen mehr als ein Dutzend Arten in den Stages herumschwirren, nicht mehr so detailliert animiert wurden. Aber im großen und ganzen macht Jordan Adventure einen ordentlichen Eindruck.“



Steinhart: Der Golem-Boß läßt seine Arme herumschwirren

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Ocean / EA
Megabit: 12
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	65%
Soundeffekt:	59%
Grafik:	85%

Spielspaß 80%

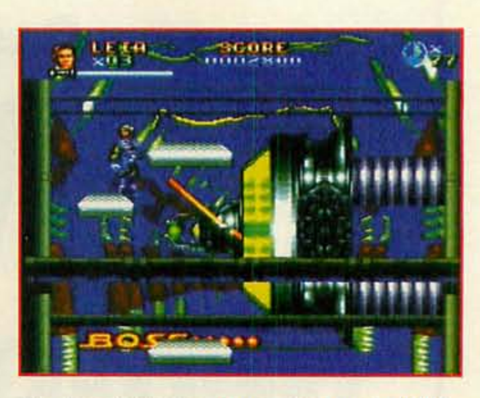
SUPER NINTENDO



Mit dem Millenium Falcon greift Ihr den Todesstern an



Bei jedem Endgegner erscheint am unteren Bildschirmrand ein Energiebalken



Der Boss im Power-Generator-Level gehört zu den interessantesten

Super Star Wars
Return of the Jedi

VIDEO GAMES CLASSIC

Zum dritten und letzten Mal machen sich alle Nintendo-Jedi-Ritter auf, Darth Vader und seine Gehilfen zu besiegen. Diesmal beginnt Euer Abenteuer auf dem Planeten Tatooine, wo Ihr Euch als Luke Skywalker, Prinzessin Leia oder Chewbacca durch Jabba the Huts Palast durchkämpft. Jede Figur beherrscht spezielle Techniken, Luke hat inzwischen die Macht intus und läßt damit sein Laserschwert durch die Luft segeln oder friert sämtliche Gegner ein. In jedem Spielabschnitt könnt Ihr nur die Charaktere anwählen, die auch nach der Filmstory verfügbar waren. Wenn Ihr Han Solo aus seinem kalten Grab befreit habt, steht auch er zur Verfügung. Nach dem Kampf mit dem Rancor und dem Flug mit den Sandspeedern trefft Ihr schließlich sogar Jabba persönlich. Wenn Ihr den Fettwanst besiegt, habt Ihr schon die ersten sieben Level hinter Euch. Weiter geht's auf Endor,



Nach jedem Level gibt's animierte Zwischensequenzen

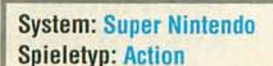
Darth Vader kriegt kräftig eins auf die Mütze

wo Ihr Euch als Ewok durch zwei von Darth Vaders Truppen besetzte Baumdörfer schlagt. Zwischendurch wehrt Ihr als Lando Calrissian mit dem Millenium Falcon Vaders Tiefighter ab. Anschließend beginnt der Angriff auf den Power-Generator und wenn Ihr das Ding ausgeschaltet habt, begebt Ihr Euch als Luke Skywalker zum Todesstern, um Darth Vader und den Emperor auszuschalten.

In den einzelnen Spielabschnitten verstreut findet Ihr Extras, die Eure Lebensenergie auffrischen oder den Balken vergrößern, stärkere Waffen und natürlich Zusatzleben. *rz*



„Anstatt sich zur Abwechslung mal was Neues einfallen zu lassen, setzten die Programmierer auf das zweifach bewährte Spielsystem. So werden Freunde der beiden Vorgänger auch von Return of the Jedi begeistert sein, denn viele der Level erinnern stark an die Vorgänger. Auch einige 3D-Level wurden wieder integriert, allerdings hat mich keiner so beeindruckt wie der Kampf gegen die Walker in Empire Strikes Back. Die Grafik wirkt im Vergleich zu den ersten Teilen noch detaillierter, die Bosse am Ende jedes Levels füllen manchmal den größten Teil des Bildschirms (speziell der Rancor). Enttäuscht haben mich eigentlich nur die letzten Spielabschnitte, denn vom Kampf gegen Darth Vader und den Emperor hatte ich mir doch mehr erwartet. Beim Sound waren die Entwickler faul und haben bei den beiden Vorgängern geklaut. Ansonsten gehört Return of the Jedi zu den schwersten Action-Modulen, ein Classic hat es wegen der Parallelen zu den Vorgängern nur knapp erreicht. Ein neuer Star-Wars-Film ist übrigens nicht vor dem Jahr 2000 geplant.“

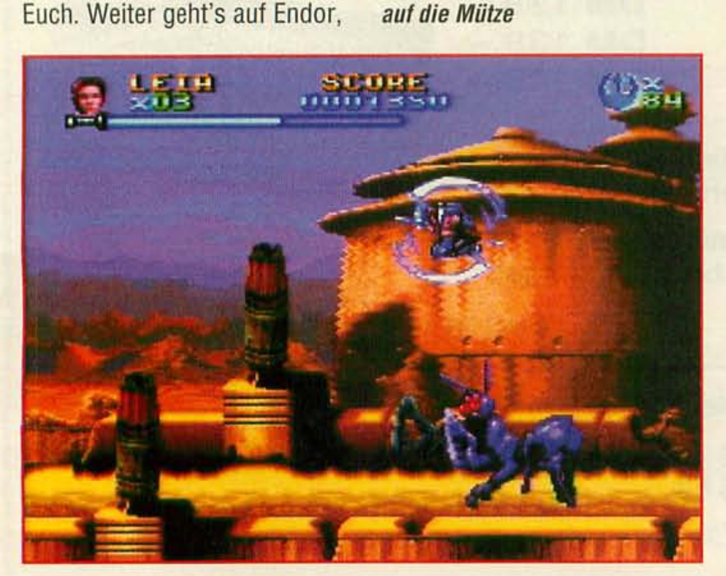


System: Super Nintendo
Spieletyp: Action

Hersteller: Lucas Arts
Megabit: 16
Testversion: JVC
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	81%
Soundeffekt:	65%
Grafik:	83%

Spielspaß 80%



Die blauen Gottesanbeterinnen sind sehr widerstandsfähig

SUPER NINTENDO



Im Statusbildschirm ruft Ihr Infos über Freund und Feind ab



Diese Selbstschußanlagen werden Euch noch zur Verzweiflung treiben



Bei der SN-Version müßt Ihr jeweils eine bestimmte Anzahl Feinde vernichten

Marvellous?

Wolverine

Das Reservoir der Marvel-Comic-Helden scheint unerschöpflich, werden die Videospieler doch alle naselang mit einem weiteren Abenteuer der Sippe um den bekannten Spiderman beglückt. Im Hauptquartier der X-Men gelingt es diesmal einem mysteriösen Bösewicht, Zugriff zum Zentralcomputer zu erlangen. Als unser Protagonist Wolverine während des Pausentees von einer Runde Bomberman zu ernster Arbeit, sprich Infos zu einer neuen Superwaffe, übergehen will, wird ihm der Zutritt zu allen Daten verwehrt. Stattdessen lacht ihm eine dämonische Fratze auf dem Screen entgegen und beordert ihn zu einer nahegelegenen Fabrikhalle. Zähneknirschend fügt sich Freddy Krügers Bruder, ohne jedoch davor davon abzusehen, den Monitor zu zerschlagen (ts, ts, die Menge seiner grauen Zellen konvergiert wohl stochastisch gegen die leere Menge!). Auf jeden Fall seid Ihr jetzt an der Reihe und müßt eine bestimmte Anzahl Verteidigungsanlagen des Feindes lahmlegen (Super Nes) oder einfach nur den Ausgang finden (Mega Drive), um in den jeweils nächsten Level zu gelangen. Dazu benutzt Ihr die scharfkantigen Klingen an Euren Händen, die Ihr zu Dutzenden Angriffsbewegungen verwendet: Ihr könnt rotierende Doppelsprünge vollführen, Hechtattacken zelebrieren, am Boden entlangrollen, an Wänden entlanggleiten und vieles mehr. Um Aufzüge richtig zu aktivieren und gefährliche Stellen schadlos zu passieren, solltet Ihr die allerorts versteckten Schalter benutzen (Mega Drive). An Gegnern erwarten Euch unter anderem wild um sich schießende Droiden (Super Nes) und verrückte Professoren, die sich auf die Seite der Marvel-Gegner geschlagen haben (Mega Drive). Kein Wunder, oder (hi, hi)? *rk*



Was für eine nette Visage unser Freund doch hat



na ja

„Ich wurde auch (wie immer) diesmal nicht "enttäuscht". Selten bietet sich einem ein derart einfallsloses und langweiliges Leveldesign (beide Versionen). Während Ihr bei der Sega-Version unter grauenvoller Musikbegleitung (für Marvel-Fans: unbedingt im Optionsmenü abschalten, sonst droht Ohrenfäulnis!) nur hin und wieder auf einen Gegner trefft, wartet die Nintendo-Variante mit recht eingänglichem Sound, dafür aber Gegnern an der Grenze der Unspielbarkeit auf: Mit Fäusten gegen MG-Salven anzukämpfen soll selten Spaß machen. Sehr gut gefallen hat mir aber das metallisch glänzende "Game Over", das bei mir künftig für alle Marvel-Spiele dieser Bauart gilt!“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action

Hersteller: Acclaim
Megabit: 16
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	72%
Soundeffekt:	60%
Grafik:	53%

Spielspaß 48%

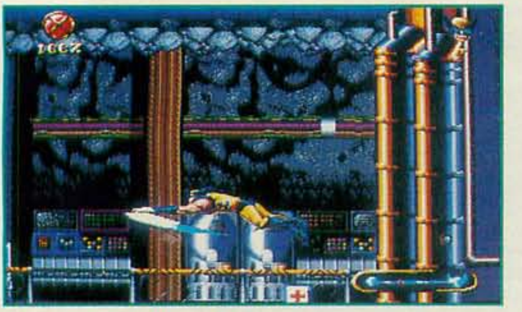
System: Mega Drive
Spieletyp: Action

Hersteller: Acclaim
Megabit: 16
Testversion: Acclaim
Spieler: 16
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	25%
Soundeffekt:	58%
Grafik:	60%

Spielspaß 46%

MEGA DRIVE



Schlagtechnisch gesehen ist unser Freund gut ausgestattet



Brutzel, brutzel, röst, grill: Da sind wir wohl einen Schritt zu weit gelaufen

Der letzte...
Second Samurai

Bei diesem Titel werden sich manche fragen, hat es denn schon einen *First Samurai* gegeben? Ganz genau genommen gab es dieses Spiel auch, aber nur fürs SNES. Ihr tretet in die Fußstapfen eines furchtlosen Samurai-Kriegers, um dem Gebieter der dunklen Macht durch verschiedene Epochen zu verfolgen. Zu Beginn Eures Abenteuers seid Ihr unbewaffnet und erwehrt Euch mit der Kunst der geballten Faust den Angreifern. Als Gegner rücken Horden von Samurai-Zombies, Affen und anderes Getier von allen Seiten heran. In den Level-Plattformen sind massenweise Edelsteine verteilt, die durch Berührung verschiedene Waffenarten oder neue Lebensenergie freigeben. Dabei fehlen darf natürlich nicht ein Samurai-Schwert inklusive. Das Ziel jedes Levels ist, eine bestimmte Anzahl an Amphoren zu finden, damit sich das Portal zur nächsten Welt öffnet. Am Ende jeder Stage wartet ein oberfieses Monster nur darauf, Euren Samurai-Krieger das Lebenslicht auszublasen. *ws*



Das Monster hat die Zeichen der Zeit erkannt: Piercing ist In!



Wer will darf auch zu Zweit gegen das Böse kämpfen



geht so

„Wieder mal haben es die Entwickler versucht, etwas Shinobi-Vergleichbares auf die Mattscheibe zu bringen. Leider bleibt es dann auch bei dem guten Vorsatz. Die Levels werden zwar immer größer, die Feinde immer härter und am Ausgang wartet ein Endgegner. Das einzige, was das mittelmäßige Action-Jump'n'Run aus der Masse heraushebt, ist der Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr mit einem Kumpel zusammen in den Kampf ziehen könnt. Die weiteren Levels bauen dann, sowohl grafisch als auch spielerisch, deutlich ab. Second Samurai bietet eben nicht den Spielspaß, den man fürs Sauerverdiente erwarten kann. Dieses Modul müßt Ihr also nicht unbedingt haben."

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Psygnosis
Megabit: 16
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	50%
Soundeffekt:	49%
Grafik:	63%

Spielspaß 58%


Da geht unser Monsterfreund aber ganz schön in die Luft



Meistens hinterlassen Euch die Gesprächspartner wichtige Items

Untergrund-Macho
Blackhawk

VIDEO GAMES CLASSIC

Tief unten in der Erde, da lauert das Böse. So war es immer, und so wird es in Zukunft auch bleiben. Auch unserem Schrotflinten-Django Kyle blüht nun ein buchstäbliches Untergrund-Abenteuer. 20 Jahre ist es her, seit der Dämonenimperator Sarlac das Volk von Stonefist überfallen und sie zu Sklaven gemacht hatte. Zuvor hatte jedoch Kyles Vater, der König, dem jungen Sproß einen wertvollen Leuchtstein vermacht, auf den der Obermotz seit Jahren scharf ist. Mittlerweile ist Kyle zu einem stämmigen Rambo-Verschnitt herangewachsen und macht sich daran, als einziger Überlebender der Königsfamilie sein Volk von den Peinigern zu befreien. Durch insgesamt vier Levels, die sich meistens unter der Erde befinden, geht die Reise zum Boßlevel, wo uns Fiesling Sarlac schon sehnsüchtig erwartet. Bis dahin habt Ihr aber mit seinen Untertanen noch ein paar Wörtchen zu reden. Bullige Dämonen, felsenfeste Golems und verräterische Überläufer aus Eurem Volk stellen sich mit Schießpulver und Gewehren in den Weg. Grundsätzlich habt Ihr nur eine Schrotflinte und mehrere Bomben, die Ihr unterwegs findet, dagegenzusetzen. Euer gefährlichster Gegner jedoch ist die Stage selbst. Wenn Ihr Euch (natürlich aus Versehen) von einem mörderischen Felsvorsprung stürzt, zieht es Euch natürlich auch HP-Punkte ab. Menschenfressendes Unkraut, elektrisierende Schildtüren und herumirrende Landminen, um nur einige Beispiele zu nennen, stellen ebenfalls tödliche Hindernisse dar. Gegen diese unmenschliche Umgebung hilft eigentlich nur eins: Geschicklichkeit. Wie schon erwähnt, ist Kyle ein knallharter Macho-Typ. Mit Klimmzügen schafft er es locker, eine Fünfmeterwand hochzukraxeln oder überspringt kurzerhand eine Schlucht, die zehnmal größer ist, als er selbst. Nur das Koordinieren sollte gelernt sein, denn die Steuerung muß Pixelgenau stimmen. Dasselbe gilt auch, wenn ein Feind mit der Kanone auf Euch schießt. Mit der Oben-Taste tritt Kyle einen Schritt zur Seite und geht in Deckung. Eine durchaus geschickte Art, sich zu verteidigen. Wenn das aber auch nicht helfen sollte, müßt Ihr wohl oder übel vom Zaubertrank Gebrauch machen, den Ihr meistens von Euren Leuten in die Hand gedrückt bekommt, und der Euren täglichen HP-Bedarf abdeckt. *tet*


Die Schwebematte ist recht praktisch bei Kletterpartien

Für die elektrische Brücke braucht Ihr einen Schlüssel


Die einzige Stage im Freien mit frischer Dschungelluft und Regen



„Wow, als ich Blackhawk zum ersten Mal sah, erinnerte es mich sofort an Pitfall. Die düstere Umgebung knistert vor Spannung



Der Golem war gut getarnt



Wie komme ich zum Aufzug?



Ah, so geht das also. Aber ein falscher Schritt, und Ihr seid hinüber.

und droht durch die phantastisch animierte Grafik und den bedrohlich ertönenden Sound ins Unermeßliche zu steigen. Schon vom allerersten Bit werdet Ihr in einen regelrechten Action-Thriller hineinversetzt, wovon Ihr nach drei Stunden durchgehender Spielzeit noch immer nicht loskommt. Jede einzelne Stage ist zudem so aufgebaut, daß man seine grauen Zellen unentwegt auf Hochtrab bringen muß. Im Spiel überlegt Ihr ständig "Wie komme ich am besten auf die andere Seite, ohne dabei draufzugehen?" oder öfters noch: "Komme ich überhaupt dort hin?" Zwar bekommt Ihr in jedem Level eine stärkere Schrotflinte (die beispielsweise später gegen ein Maschinengewehr ausgetauscht wird), oder Bomben verpaßt, dafür gewinnen die Monster dementsprechend an Power. Da muß man stets auf der Hut sein, um nicht das Zeitliche zu segnen. Mit den vielen strategischen Elementen, die das Spielniveau drastisch anheben und der reichen Detailtreue, die sich in den Sprites der Figuren widerspiegelt, ist Blackhawk ein Action-Spiel, das man nicht in einer Tour durchzockt, sondern lieber in einer kalten Winternacht Schritt für Schritt angehen möchte. ”

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Hersteller: Interplay
Megabit: 8
Testversion: Laguna
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	76%
Soundeffekt:	79%
Grafik:	82%

Spielspaß 84%

SUPER NINTENDO



Mit einem Spezialtrunk verwandelt Ihr Euch in diesen Sensen-Mann



Dieser "dicke" Obermotz schwingt eine scharfe Klinge!

Geisterjagd

Ghoul Patrol

Ende 1993 veröffentlichte Konami in Deutschland *Zombies*, ein nettes Action-Game mit vielen bekannten Horrorgestalten. Das Spiel stammte von LucasArts und trotz des mäßigen Erfolges entwickelten die Amis mit *Ghoul Patrol* einen offiziellen Nachfolger. Julie and Zeke, die Helden aus Zombies, haben immer noch nichts dazugelernt. Während einer Ausstellung über Geister und Dämonen befreien sie einen uralten Bösewicht aus einem Buch, der sich sofort daran macht, verschiedene Zeitepochen zu erobern. Dies dürft Ihr allein oder zu zweit verhindern. Zur Verfügung stehen Euch unterschiedlichste Waffen, wobei Ihr die meisten davon aufsammeln müßt. Neben einer Mini-Armbrust gibt es die verschiedensten ultramodernen Pistolen und Gewehre. Außerdem findet Ihr magische Tränke, die Eure Lebensenergie auffrischen, Euch unsichtbar machen oder in einen mächtigen Dämon verwandeln. Um die zahlreichen Türen zu öffnen, braucht Ihr eine Menge Schlüssel, die ebenfalls überall verstreut liegen. Nach der Gegenwart verschlägt es Euch unter anderem ins alte Japan, in die Piratenära und die Ritterzeit. Jeder Spielabschnitt unterteilt sich in drei bis vier Stages, und in jedem Unterlevel müßt Ihr bis zu zehn unschuldige Passanten retten, um zum Ausgang zu gelangen. *rz*



Noch ein Boß, der unseren Helden fast zu Tode erschreckt hat

super

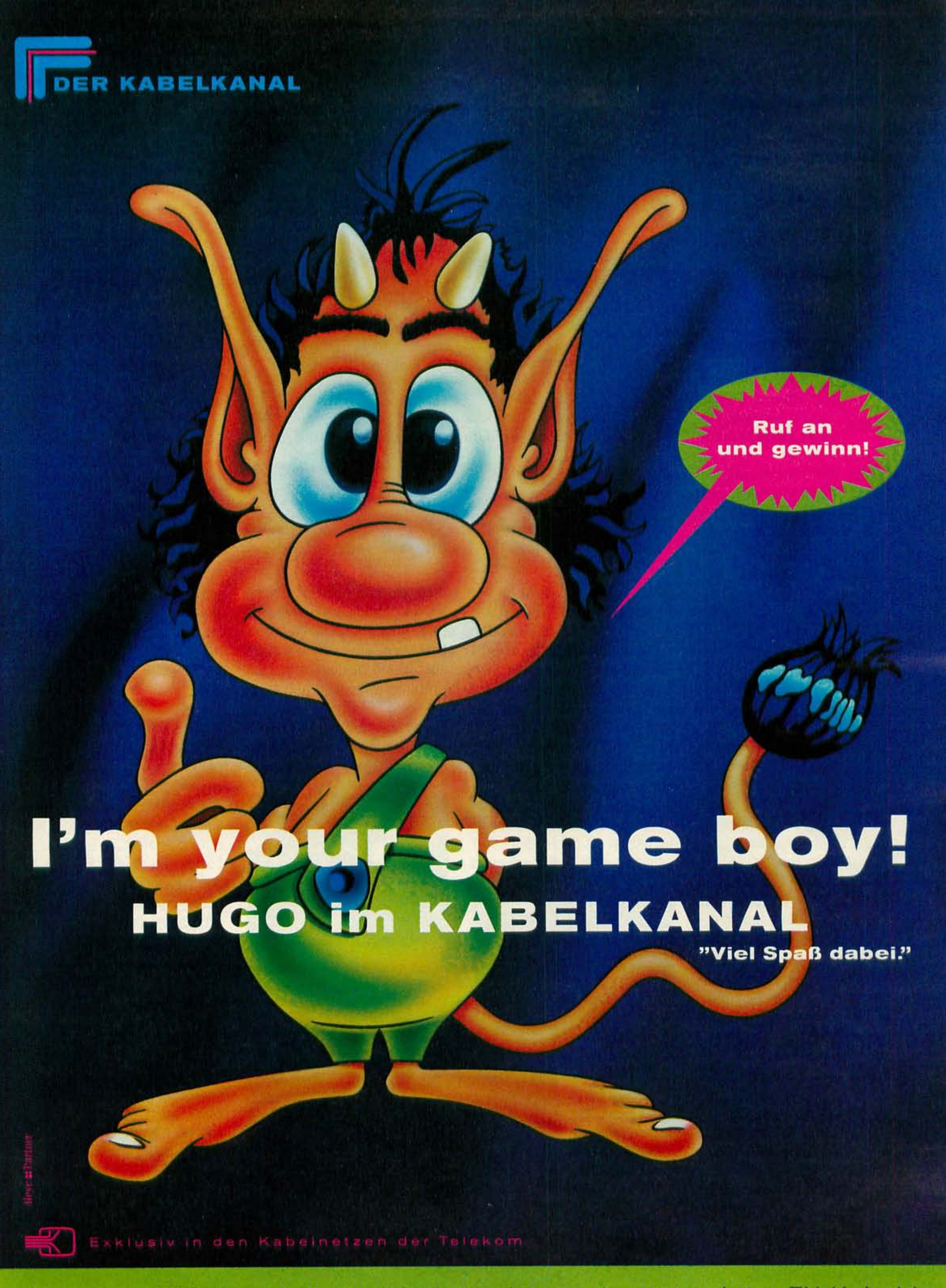
„Mir als altem Horror-Fan gefiel das alte Zombies ate my Neighbours besonders gut. Dem Nachfolger fehlen zwar einige der schrägen Features des Vorgängers, dafür haben sich die Entwickler einige neue Dinge einfallen lassen. Mir geht besonders der nette Clown ab, mit dem man Monster anlocken konnte. Die unterschiedlichen Zeitepochen, in denen Ihr kämpft, sorgen für ständige Abwechslung und auch die Gegnerschaft wechselt mit der Zeit. Am meisten Spaß macht natürlich der Zweispielermodus, wobei das Spiel allerdings auch etwas schwieriger wird, denn Ihr müßt Eure Schritte aufeinander abstimmen. In brenzligen Situationen hilft der rote Zaubertrank, denn er verwandelt Euch kurzzeitig in ein unverwundbares Monster. Wenn Euch Zombies ate my Neighbours gefallen hat, werdet Ihr auch an Ghoul Patrol Eure Freude haben.“

Zu zweit macht die Geisterjagd gleich doppelt soviel Spaß

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-/Kombinationsspiel
Hersteller: LucasArts
Megabit: 8
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	71%
Soundeffekt:	73%
Grafik:	71%

Spielspaß 79%


DER KABELKANAL
Ruf an
und gewinn!
I'm your game boy!
HUGO im KABELKANAL
"Viel Spaß dabei."
Exklusiv in den Kabelnetzen der Telekom



In jedem Level sind Bonus-Stages versteckt. Hier gibt's nützliche Extras.



Was, aus der Perspektive soll ich diesen Kerl steuern? Unmöglich!

Kasperltheater
Crazy Chase

VIDEO GAMES CLASSIC

Hilfe, die Clowns sind los! Und damit meine ich nicht (nur) bei uns in der Redaktion. Auf Klown Planet wurde die Prinzessin Honey vom Weltraumpiraten Blackjack entführt. Nun muß sich unser Held Kid Klown im Auftrag Seiner Majestät auf die Suche nach der Königstochter machen und nebenbei fünf knüppelharte Spiellevel meistern. Den Grund dafür, warum der Schwierigkeitsgrad in diesem Jump'n'Run von **Kemco** so enorm hoch erscheint, könnt Ihr schon an den Bildern erkennen: Die isometrische Sicht von schräg oben. Angefangen mit der Wald-Stage, hetzt Euch Blackjack quer durch die Stadt, einen Berg, eine Eislandschaft und schließlich durch eine dunkle Höhle. Die Hauptaufgabe besteht darin, eine Riesenbombe, die Euch der Pirat am Ende jeder Stage hinterlegt hat, innerhalb einer bestimmten Zeit zu entschärfen und den Schlüssel zum nächsten Level zu finden. Wieviel Zeit Euch nun zur Verfügung steht, bzw. noch bleibt, seht Ihr am unteren Bildschirmrand anhand einer abbrennenden Zündschnur. Während nun die Bombe seelenruhig vor sich hinschmort, muß Kid Klown versuchen, alle vier Kartensymbole (Piek, Herz, Karo und Klee) aufzusammeln, die in schwebenden Ballons versteckt sind und sich am Ende der Stage zu einen Schlüssel zusammensetzen. Aber leichter gesagt als getan, denn dort befinden sich außerdem auch noch Münzen oder HP-Extras, die "nur" auf Euer Punktekonto bzw. Kids Lebensbalken gutgeschrieben werden. Vor allem aber lauern mancherorts auch tödliche Mini-Bomben oder getarnte "Stahlballons", die Euren Jüngling kurzerhand plattdrücken. Es ist also nicht alles Gold, was schwebt. Bekommt Ihr im ersten Durchlauf nicht alle vier benötigten Specials zusammen, muß Kid wieder an den Startpunkt zurück, und der ganze Spaß beginnt von neuem. Die Karten-Items bleiben jedoch in Eurem Besitz, so daß Ihr jetzt nur nach den fehlenden Symbolen suchen müßt. Aber achtet immer sorgfältig auf Euren HP-Wert und die Zündschnur. Wenn diese ausgeschöpft sind, könnt Ihr zwar auch wieder neu anfangen, die Extras sind jedoch alle futsch und einer von drei Continues mit dazu. Die eigentliche Schwierigkeit in *Crazy Chase* besteht jedoch in etwas ganz anderem, als Items aus der Luft zu pflücken. Als ob das Leben nicht schwer genug wäre, aber nein, Euer Widersacher Blackjack setzt natürlich alles daran, Euch zu ärgern. Es gibt keine Feinde zum Niedermähen, denn Ihr seid es, der gejagt wird. Seien es Bomben, die niederprasseln, Eislawinen, die Euch plattwalzen oder Blackjack höchstpersönlich, der Euch die Hölle heiß macht, das Spiel bietet tausend Möglichkeiten zu sterben. Anders als in anderen Jump'n'Runs, besteht Eure einzige Chance, das Ganze heil durchzustehen, in der Flucht. Für die Steuerung Eures Helden haben sich die Entwickler dementsprechend etwas ganz Gemeines ausgedacht. Die Kreuztaste dient Euch nicht nur als Richtungsgeber (links und rechts), sondern auch als Gaspedal. Wenn Ihr schneller laufen möchtet, drückt Ihr nach unten, wollt Ihr hingegen abbremsen, müßt Ihr nach oben drücken. Etwas gewöhnungsbedürftig, was? Aber keine Bange, spätestens nach zwei Stunden Spielzeit habt Ihr Euch bestimmt daran gewöhnt. Übrigens könnt Ihr im Optionsmenü aus vier Tasten-



Bösling Blackjack jagt den armen Kid Klown kreuz und quer durch die Jump'n'Run-Hölle

Was hält so ein Clown alles aus? Unten seht Ihr, wie man humorvoll vor die Hunde gehen kann. Aber einen richtigen Kid Klown läßt das alles kalt.





Uups! Vorsicht Verkehrskontrolle. Aber Blackjack ist nicht zu halten.



Wääähhh! Stoppt mich, ich kann auf dem Eis nicht bremseeen!

belegungen auswählen. Unter anderem dürfen aber Linkshänder aufatmen, denn für sie gibt's ebenfalls eine spezielle Belegung, die genau um 180 Grad verdreht angelegt ist. Ihr müßt das Joypad einfach nur verkehrtherum halten. Neben dieser Richtungs- und Geschwindigkeitssteuerung, gibt es ansonsten nur den Jump-Button, mit dem Ihr Hindernisse überspringen oder einen Ballon aus der Luft pflücken könnt. Sollte es mal passieren, daß Ihr dabei in eine tiefe Schlucht oder einen Wassergraben fallt, ist es auch kein Beinbruch. Manchmal werdet Ihr so versteckte Bonus-Stages finden, in denen es Punkte, Extra-Leben und spezielle Items zu holen gibt. *tet*

Rechts: Im Freiflug über die Kanonen

Links: Feuer und Eis, das hat mir gerade noch gefehlt!





„Jeder weiß, daß die besten Spiele immer am Jahresende kommen. Und Crazy Chase gehört zweifellos zu den Superknüllern dieses Jahres. Es unterscheidet sich vom Spielprinzip her zwar grundlegend von herkömmlichen Seitenscrollern, das Spiel macht aber mindestens genauso viel Spaß wie Earthworm Jim. Vor allem sind es eben die Gags, die mich daran hinderten, trotz des (anfänglich) enormen Schwierigkeitsgrades das verflixte Joypad in die Ecke zu schmeißen. Ob Kid Klown von einem Auto überrollt wird und flach wie eine Flunder auf der Straße klebt oder von einem zähnestarrenden Dracula zu Tode erschreckt wird, nach jeder einzelnen Animationssequenz liegt man garantiert zusammengerollt unterm Tisch und kann den Bauch vor Lachen nicht mehr fühlen.

Irgendwie erinnert mich das Spiel an die Komikerfilme aus den 20er Jahren, in denen Charlie Chaplin oder Buster Keaton sich wilde Verfolgungsjagden mit ihren Kontrahenten lieferten. Aber in Crazy Chase wird mehr geboten als in diesen Schwarzweißfilmen: Erstens eine farbenfrohe und flüssige Grafik und zweitens ein sehr anspruchsvoller Jump'n'Run. Durch die isometrische Perspektive wird das Steuern zur Tortur, woran man sich jedoch nach mehrstündigen Sessions spielend gewöhnt. Dann schielt man als nächstes auf die High-score-Liste, wo neben Punkten auch die Spielzeit angezeigt wird. Es bleibt also viel Spielraum für persönliche Bestleistungen. Aber das fieseste, gemeinste und beste am ganzen Spiel ist die abschließende "Stage", in der Kid versucht, die Prinzessin zu befreien. Hier müssen alle fünf Stage-Schlüssel jeweils in das richtige Schlüsselloch gesteckt werden, damit sich der Käfig öffnet. Und spätestens hier werden sich nicht nur Action-Greenhorns die Zähne ausbeißen, denn die Reihenfolge dürft Ihr selbst erraten. Für Langzeitmotivation ist also 100prozentig gesorgt."



Oben seht Ihr wie Ihr die erforderlichen Kartensymbole einsammelt. Tja, leider fehlt eins!

Rettet die Prinzessin. Hier müßt Ihr puzzeln und kombinieren.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Kemco
Megabit: 8
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	72%
Soundeffekt:	85%
Grafik:	84%

Spielspaß 90%



Fliegt Ihr mit dem Airwing, sieht es aus, wie in Teil zwei von Starwing



Der FX 2-Chip hat doppelt so viel Polygone auf dem Kasten.

Kostbarkeit

Vortex

Die Kurierdienste waren gut beschäftigt, um immer wieder neue Varianten des Spiels von Argonaut/England nach NOA/Washington zu schicken und umgekehrt, um erneut 100 Stunden bespielte Videobänder mit den Reaktionen von Nintendo-Testkindern aus den USA nach Großbritannien zu senden. Seit einem halben Jahr wurde ununterbrochen an der Spielbarkeit und Bedienungsfreundlichkeit gefeilt. Die Rahmenstory um all die Polygone ist ziemlich weit draußen im All angesiedelt worden, nämlich im Planetensystem Deoberon, wo eigentlich sowieso schon alles egal ist. Den Deoberonern, die nichts als Gutes im Sinn führen, war allerdings nicht ganz egal, daß die Aki-Dos ihr vollautomatisches Verteidigungssystem lahmgelegt haben, indem diese den Zentralrechner, der besagte Verteidigungsmaschinerie in Gang hält, einfach gemopst haben ("na, dann kann's ja auch gar nicht mehr funktioniern" – O-Ton Computerexperte Hartmut). Ihr habt die unangenehme Aufgabe, Euern Hintern, und was sonst noch alles dazugehört, in das bisher unerprobte "Morphing Battle System" zu zwängen und die Diebesbeute sofort ihrem ursprünglichen Verwendungszweck zuzuführen. 'Morphing' deswegen, weil Ihr nicht nur als roter Terminator auf den fünf verschiedenen Planetenoberflächen rumschlurft, sondern Euch per Joypad-Druck in einen Jet-Fighter, ein Raupenfahrzeug und eine Art Felsblock (Hard Shell) verwandeln könnt. *ds*

Hier müßt Ihr Euch die Reihenfolge der Figuren merken und dann die drei richtigen Symbole auf den Monitoren nacheinander abschießen



gut

„Selten ist ein Spiel so ausgiebig getestet, und immer wieder verändert worden. Dies liegt vor allem an der wenig geradlinigen Spielidee. Jedem Knopf des Joypads wurde eine Funktion zugedacht, manchen sogar mehrere in Verbindung mit einer Tastenkombination. Vortex ist eine Ausnahmeerscheinung im oft so ähnlichen Genre-Einerlei. Dieses Spiel zu bewerten, ist schwierig, da es mit Sicherheit viele Vortex-Hasser geben wird, die mit dem Spielprinzip nichts anzufangen wissen. Wer völlig auf Star Fox abgefahren ist, wird sich hier leichter tun. Die Hauptkritik bei Star Fox war, daß man sich immer nur in einem eng begrenzten Korridor bewegen konnte. Diese Kritik hat sich Argonaut zu Herzen genommen. Völlige Bewegungsfreiheit bei Vortex, also das genaue Gegenteil, ist daraus geworden. Leider wirkt das dritte FX-Spiel im Bunde nicht mehr so rasant wie das Referenzspiel um Fox Mc. Cloud. Auch erscheint die Morphing-Idee nicht ganz durchdacht, die Hard Shell braucht Ihr wirklich nie, und ohne den Geländewagen ginge es auch. Ich scheue mich aber nicht, Vortex als genial zu bezeichnen. Meine Hochachtung vor Argonaut, die auf nur 4 Megs ein kleines Wunder vollbracht haben."



Der "Vortex" ist ein intergalaktisches Tunnel, durch den Ihr Euch beamt, um zu den bösen Buben zu gelangen, die die "Core-Unit" entwendet haben

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Argonaut
Megabit: 4
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Paßwörter, Continues
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	75%
Soundeffekt:	72%
Grafik:	78%

Spielspaß 77%





Oben ein dicker Level-Endgegner auf dem Piratenschiff, unten die lebende Animaniacs-Leiter



In dieser Stage weicht ihr Dracula und fallenden Steinen aus

Wie süüüß!

Animaniacs

Nanu? Da waren ja wohl zwei Programmierteams unabhängig voneinander mit der Umsetzung auf Mega Drive und SNES beschäftigt. Auch auf Nintendos 16-Bit-Maschine treiben die drei kleinen Taugenichtse ihr Unwesen und versuchen, ihren überwiegend uniformierten Häschern aus den Warner-Studios zu entkommen. Kreuz und quer durch sieben Studiolevels mit je vier bis zehn spielerisch eisenharten Stages hüpfen und kugeln sie. Es geht durch ein Phantasy-, ein Abenteuer-, ein Weltraum- und ein mittelalterliches Level, durch den Dschungel, über ein Piratenschiff, eine Burg usw. Bevor es losgeht, dürft Ihr Euch in einem Trainingslevel mit zwei Stages an die sensible und präzise Steuerung gewöhnen. Im Gegensatz zur MD-Version löst immer nur ein Charakter alle Aufgaben, die anderen laufen brav hinterher. Nur an einigen Stellen arbeitet das Trio als Team, z. B. wenn es eine lebende Leiter bildet. Macht der aktive Protagonist einen Fehler, rückt für den nächsten Versuch automatisch der nächste Charakter nach. Erst wenn alle drei Animaniacs außer Gefecht sind, wird's Zeit für den ersten von 20 Continues. Außer dem Turbo-Sprint, mit dem Ihr z. B. Kisten zertrümmert, gibt's keine besonderen Fähigkeiten, die Kerlchen knacken alle Situationen durch geschicktes Hüpfen, Springen und Laufen. Sammelt Ihr unterwegs fleißig silberne und goldene Filmrollen auf, verdient Ihr Euch relativ leicht zusätzliche Continues, die Ihr auch bitter nötig haben werdet... hu



"Zwischen der grafisch, soundtechnisch und spielerisch alles andere als überragenden, sondern eher durchschnittlichen Mega-Drive-Version und der phantastischen SNES-Version liegen wahre Videospiel-Welten. Während die MD-Hintergründe und Animationen eher bieder und durchschnittlich wirken, konnte ich mich an den putzig animierten Kerlchen und dem hervorragenden Leveldesign gar nicht genug sattsehen. Die 20 gelungenen Ohrwurm-Melodien dudeln nicht einfach so nebenher, sondern schaffen echte Cartoon-Stimmung. Gleich nach dem Übungslevel geht's spielerisch allerdings erbarmungslos zur Sache. Animaniacs ist wirklich nichts für Anfänger, sondern zweifellos eines der härtesten Jump'n'Runs überhaupt. Kollege Knut von der POWER PLAY: "Das härteste Spiel, das ich je gesehen habe!" Allerdings wird's niemals unfair, jede Stelle ist mit Training und Geschick zu packen. Im Gegensatz zur MD-Version gibt's außerdem genügend Continues und genügend Möglichkeiten, sich Extraleben zu verdienen. Geärgert hat mich lediglich das beknackte Codesystem. Soll man sich die 12er Fratzenkombinationen abzeichnen oder wie?"



Die Kerlchen können hüpfen, hangeln und spurten. Mehr Fähigkeiten brauchen sie nicht...

Unten seht Ihr Bilder aus allen Levels. Eine der härtesten Stellen ist das Zahnrad-Level (2.v.l.), in dem ihr auf bis zu vier unterschiedliche Zahnrad-Bewegungen reagieren müßt.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Konami
Megabit: 8
Testversion: Konami
Spieler: 7 bis 9
Features: Levelcodes, Continues
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 150 Mark

Musik:	78%
Soundeffekt:	65%
Grafik:	80%

Spielspaß 80%





Die Emanzipation: Jetzt greifen schon krawallsüchtige Ladies ins Geschehen ein



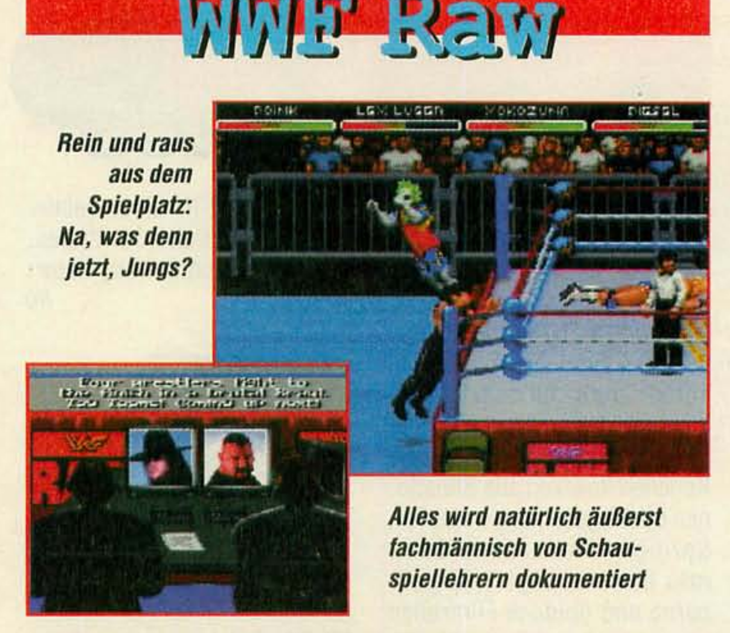
Überall wird gewürgt und gerangelt: Den Clown scheint's nicht zu interessieren



Yeah-Double Closeline in der Ringecke! Scheint die vorne nicht zu interessieren.

Second Closeline
WWF Raw

Die Schar derjenigen, die sich hierzulande Woche für Woche über die im Ring herumtollenden Kleiderschränke mit dem Verstand eines ungeborenen Kindes erfreuen können, scheint nicht abzureißen, und so kommt nach *Wrestlemania* und *Royal Rumble* ein weiteres Wrestling-Modul mit einer WWF-Lizenz. Obwohl mittlerweile die WCW immer mehr an Gewicht gewinnt (Ober-Wrestler und Kultfigur Hulk Hogan versetzt dort seine Fans mit Finishing-Moves in Ekstase), hält man bei Acclaim an Altbewährtem fest. Und damit keiner vor Kummer aus dem Erdgeschoß springen muß, beschert man uns *WWF Raw* gleich auf vier Konsolen: SN, MD, GG und GB! Bevor Ihr Euch mit Eurem Lieblingskämpfer (oder Team) ins Getümmel stürzt, gilt es erstmal, sich für eine Spielart zu entscheiden, in der die ach so brutal anmutende Schauspielkunst dargeboten werden soll. Zur Auswahl stehen: Einer gegen einen (One on One), zwei gegen zwei (Two on Two), vier gegen vier (Survivor Series), jeder gegen jeden (Royal Rumble), einer gegen zwei (Bedlam), ein Raw-Endurance-Match, dreieinhalb gegen die Zuschauer oder alle gegen den Schiedsrichter (Aua!). Bei den Handheldversionen müßt Ihr allerdings auf Royal Rumble, REM und eins gegen zwei verzichten, und auch das Reservoir der Muskelprotze wurde dort etwas eingeschränkt. Statt dem gewichtigen Dutzend der 16-Bitter findet Ihr nur noch acht (GB) bzw. 10 (GG) Haudegen. Die Künstlernamen der Publikumslieblinge und Bösewichter dürfte jeder, der schon mal über DSF gezappt habt, mitbekommen haben: Ihr findet den polynesischen Wanst Yokozuna genauso wie 'The Narcisisst' Lex Luger, den stets weiß, wie die Wand dreinblickenden Undertaker, 'Macho Man' Randy Savage und viele mehr. Verwunderlich ist dagegen, daß nun auch Ladies Spinning Pile Driver verpaßt bekommen: Die Blondine Luna Vachon wird sich allerdings unter den schweren Jungs nicht gerade fremd fühlen, schaut sie doch genauso verbissen drein wie ein Kerl... Vom Spieltechni-



Rein und raus aus dem Spielplatz: Na, was denn jetzt, Jungs?

Alles wird natürlich äußerst fachmännisch von Schauspiellehrern dokumentiert

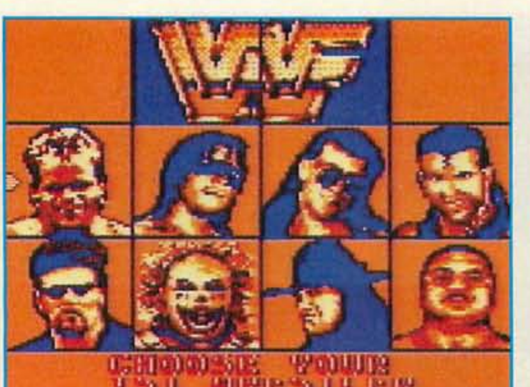


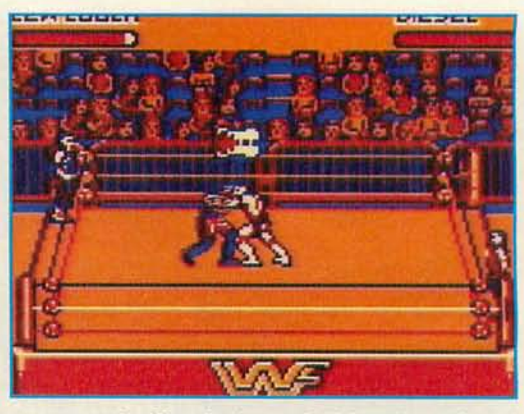
Hier seht Ihr einen 4er Walzer mit ästhetischer Pin-Einlage

Zu WWF-Raw wird es ein Video geben, in dem die echten Stars Ihre Tricks und Finessen den Spielern offenbaren. Dadurch wird der Preis aber nochmal in die Höhe schießen, aber für echte Fans ist das doch kein Problem.



schen her gesehen hat sich gegenüber den Vorgängerversionen nichts Weltbewegendes geändert. Die Perspektive von schräg oben ist die gleiche geblieben, zur Ausübung spektakulärer In-Fight-Moves setzt Ihr nach wie vor zur gezielten Joypad-Zerstörung durch Herumhämmern auf den Buttons an und auch der Vier-Spieler-Mode wurde (auf den stationären Konsolen) beibehalten. Auf Wunsch geht Ihr zur effektiveren Behandlung der gegnerischen Rüben mit Stühlen und Begrenzungspfosten auch auf Aktionen außerhalb des Rings über. Neu ist dagegen, daß Ihr etliche Phantasieaktionen à la *Street Fighter 2* ausführen könnt. Die Lady dreht sich z.B. wie ein Helikopter über den am Boden liegenden Kämpfer (also meistens Euch!), um schließlich eine gekonnte Bauchlandung zu zelebrieren. *rk*





Nur acht Fighter auf dem Handheld. Der Wiedererkennungswert der Wrestler ist auch nicht sehr groß.



gut

Wenn die Programmroutinen schon einmal vorhanden sind, läßt sich doch äußerst günstig ein Sequel nachschieben, das sich nur durch eine Reihe von kosmetischen Korrekturen von den Vorgängern unterscheidet. Leider gibt es aber bei weitem nicht so viele Wrestling-Fanatiker wie Street-Fighter-Fans. Davon abgesehen handelt es sich bei WWF Raw wieder um eine reine Joypad-Traktiererei: Um gute Aktionen auszuführen, müßt Ihr im In-Fight die Energieleiste auf Eure Seite bringen und das heißt, auf die Buttons einzuprügeln. Dieses Spielprinzip entfaltet aber seinen Reiz erst, wenn mehrere menschliche Mitspieler vor der Konsole versammelt sind. Alleine würde ich (genauso wie beim 1-Player-Mode von Super Bomberman) diese Module nie im Konsolenschacht versenken, zu groß ist der Frustfaktor. Selbst bei eingeschaltetem Dauerfeuer behält der Computergegner auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad manchmal die Oberhand! Mein freundliches Gesicht vor diesem Meinungskasten bezieht sich also alleine auf den Multi-Player-Mode. Demnach könnt Ihr die Handheld-Versionen getrost vergessen, zumal auf den fuzzeligen Screens der Wiedererkennungswert der Wrestler gegen Null strebt. WWF Raw ist eigentlich nur für Wrestling-Freunde interessant, die gerne gemeinsam Spaß mit einer Konsole haben und noch keinen der Vorgänger im Schrank stehen haben.



Auch auf dem Game-Gear-Fuzzel-Screen wird gerangelt

Könnt Ihr erkennen, wer das sein soll?! (ohne Namenseinsicht!)

	Super Nintendo	Mega Drive	Game Gear	Game Boy
System	Super Nintendo	Mega Drive	Game Gear	Game Boy
Spieletyp	Wrestling	Wrestling	Wrestling	Wrestling
Hersteller	Acclaim	Acclaim	Acclaim	Acclaim
Megabit	24	24	4	2
Testversion	Acclaim	Acclaim	Acclaim	Acclaim
Spieler	1 bis 4	1 bis 4	1 bis 4	1 bis 4
Features	–	–	–	–
Schwierigkeitsgrad	4-7	4-7	5-8	5-8
Preis	ca. 130 Mark	ca. 120 Mark	ca. 80 Mark	ca. 70 Mark
Musik	61%	56%	53%	53%
Soundeffekt	75%	71%	51%	50%
Grafik	66%	67%	57%	55%
Spielspaß	70%	70%	58%	55%

GAME GEAR

GAME BOY



Nach jedem Rennen könnt Ihr Euch die besten Zeiten anschauen


Die blonde Strandmaus in Ihrem Buggy sieht süß aus

Straßenschlacht

Streetracer

VIDEO GAMES CLASSIC

Das englische Programmierteam von Vivid Image hat mit *Streetracer* endlich die Hoffnungen aller *Mario-Kart*-Fans auf einen würdigen Nachfolger erfüllt. Grafisch erinnert *Streetracer* stark an das Vorbild, wobei die acht Charaktere und 20 Kurse viel detaillierter gezeichnet sind. Jeder der acht Raser hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, die im Auswahlmenü durch Balken verdeutlicht werden. Außerdem beherrscht jeder eine Reihe fieser Tricks. Seitliche Faustschläge und Spezialwaffen machen aus dem friedlichen Rennen eine richtige Straßenschlacht. Auf der Fahrbahn liegen Items verstreut, die Euch zusätzliche Turbos bescheren oder am Ende des Rennens Extrapunkte bedeuten. Wie bei *Mario Kart* gibt's unterschiedliche Ligen zur Auswahl, wobei Ihr Euch allerdings nicht erst für die nächsthöhere qualifizieren müßt. Im Custom-Cup lassen sich die zu absolvierenden Rennstrecken frei bestimmen, so daß Ihr Euch eine individuelle Meisterschaftsrunde zusammenstellen könnt. Zusätzlich haben sich die Entwickler noch zwei weitere Spielmodi einfallen lassen, "Rumble" und "Soccer". Beim Rumble versucht Ihr, die Gegner von einer quadratischen Arena zu stoßen, wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen. Soccer ist im Prinzip Fußball auf ein Tor, wobei jeder gegen jeden spielt. Die Rennmodi lassen sich alle zu viert spielen, der Bildschirmausschnitt für jeden Spieler wird dann aber sehr klein, ein großes Fernsehgerät wird dringend empfohlen. Zu den Highlights des Modul gehört die Replay-Funktion, die das zuletzt absolvierte Rennen komplett wiedergibt, und das aus verschiedenen Perspektiven! *rz*


Im 4-Spieler-Modus wird's ziemlich chaotisch

super

"Streetracer gehört zu den besten Modulen des Jahres. Die Grafik hat mich sehr überrascht, die Programmierer haben es geschafft, Mario-Kart auch ohne DSP-Chip allen Belangen zu übertreffen. Ich vermisse aber leider einen coolen Battle-Modus, wie beim großen Vorbild, Rumble und Soccer fand ich eher langweilig. Aufgrund der fehlenden Batterie bleibt Streetracer knapp unter der Spielspaßwertung von Mario Kart, echte Rennfreaks brauchen das Spiel aber auf jeden Fall."



Hier wird kräftig gerumbelt, das Ganze erinnert an Wrestling

Acht coole Typen stehen zur Auswahl

Zu zweit macht Streetracer am meisten Spaß

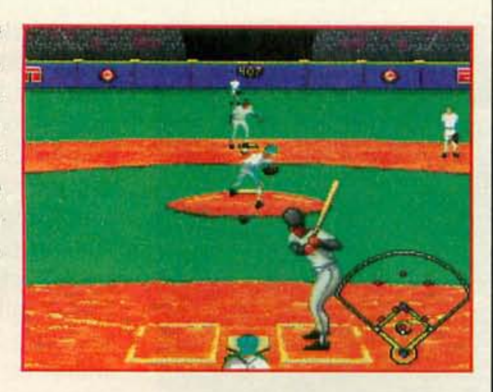
System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennsimulation

Hersteller: UBI-Soft
Megabit: 8
Testversion: Ubisoft
Spieler: 1 bis 4
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	52%
Soundeffekt:	62%
Grafik:	75%

Spielspaß 89%



Die Animation ist zwar fließend, die Background-Verteidiger kann man jedoch nicht mehr erkennen. Das wirkt sich natürlich negativ auf die Steuerung aus.

ESPN Baseball Tonight

Der größte US-Sportsender ESPN hat sich mit **Sony Imagesoft** zusammengetan und ihre beliebte Sendung *ESPN Baseball Tonight* samt Sprecher in ein handliches Modul verpackt. So findet Ihr Euch nach der Wahl der Menü-Optionen in einem Sportstudio wieder, wo Ihr vom Sprecher begrüßt werdet. Und das war's dann auch, denn anschließend landet Ihr schnurstracks auf dem Spielfeld, das Ihr aus der Sicht des Fängers betrachtet. Hier bestreiten die 28 Major League-Mannschaften, allesamt mit Ihren offiziellen Team-Namen und -Logos, entweder eine gesamte Saison, den Playoff oder einfach nur einen Home-Run-Derby, wobei Ihr an jedem Wettstreit natürlich auch zu zweit teilnehmen dürft. *tet*



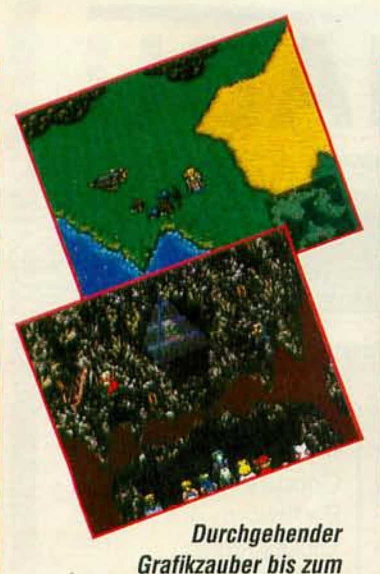
„Wieder einmal stehen bei einem Sportspiel die Lizenzgebühren im Vordergrund. Klar, es ist richtig, daß mit authentischen Team- und Spielernamen die optimale Stimmung für eine Baseballsaison geschaffen wird, aber damit ist es noch lange nicht getan. Was mir an einer so komplexen Spielart wie Baseball am wichtigsten erscheint, ist nach wie vor die Steuerung. Im Abwehrspiel ist es fast unmöglich die Feldverteidiger vernünftig an den Ball zu bringen. Die Perspektive ist viel zu flach , die Spieler-Sprites zu klein geraten, so daß der Überblick bei dem kurz bemessenen Spielfeldausschnitt zu leicht verlorengeht. Hier empfiehlt es sich unbedingt, die Verteidiger auf Automatik zu stellen. Und den hochgepriesenen ESPN-Kommentator hört man während des Spieles eigentlich nur alle 10 Minuten. Hartgesottene Baseball-Fans sollten sich lieber Ken Griffey Baseball oder Hard Ball III unter den Nagel reißen.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Baseball-Simulation
Hersteller: Sony Imagesoft
Megabit: 16
Testversion: Sony EPL
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	52%
Soundeffekt:	58%
Grafik:	65%

Spielspaß 59%



Durchgehender Grafikzauber bis zum allerletzten Bit



Nur der tiefgefrorene Esper birgt das Geheimnis der Magie

Ewiges Finale

Final Fantasy III

VIDEO GAMES CLASSIC

Alle Jahre wieder spielt die japanische Rollenspielgemeinschaft verrückt. Menschen stehen vor den Geschäften Schlange, die Fachzeitschriften bejubeln in ellenlangen Berichten dieses Kultspiel, und nicht zuletzt müssen die Fabriken Sonderschichten schieben, damit es nicht zu Lieferengpässen kommt. Gut ein halbes Jahr hat es nun gedauert, bis das japanische *Final Fantasy VI* umgesetzt wurde. Aber das Warten hat sich gelohnt. Abgesehen von einigen Namensänderungen bei diversen Charakteren wurde das Spiel originalgetreu und komplett umgesetzt. Dies gilt ebenso für die Handlung:

Nachdem die Magie vor vielen hundert Jahren aus der Welt verbannt wurde, treibt ein mächtiges Imperium sein Unwesen. Mit Hilfe von Robotern und sog. künstlich gezüchteten "Espers", jener Magier-Rasse, die einst die Welt regierte, führen sie einen erbitterten Krieg gegen die Rebellen. Als die freie Welt nun droht, endgültig in die Hände der Tyrannen zu fallen, erscheint ein geheimnisvolles Mädchen, das von Geburt an die Kräfte der Magie zu besitzen scheint. So steuert Ihr zu Beginn des Spieles dieses Mädchen, Terra, durch die Landschaft. Nach und nach gesellen sich Mitstreiter hinzu, von denen jeder eine spezielle Kampftechnik beherrscht. Insgesamt werdet Ihr am Ende 12 Kämpfer (plus 2 versteckte Charaktere) in Eurer Truppe zählen, die Ihr stellenweise alle simultan steuern könnt. Auch die verschollen geglaubte Magie könnt Ihr später nutzen, jedoch erst, wenn die versteckten "Esper"-Steine gefunden sind. Aber keine Bange, die Chocobos und Luftschiffe, die wir bereits aus *FF II* (US) kennen, werden Euch auf der Reise helfen. Auch das Spielsystem ähnelt dem des Vorgängers: Ihr betrachtet das Spiel aus der Vogelperspektive, wobei wahlweise eine verkleinerte Weltkarte dazugeschaltet werden kann. Kommt es zum Kampf, wechselt das Spiel in die Seitenansicht und eine Menülei-ste mit den Eingabekommandos und, wichtig, der "Bereitschafts-Balken" erscheint sodann auf dem Bildschirm. Nur wenn diese Balken voll aufgeladen sind, können Eure Kämpfer im Echtzeit-Getummel zuschlagen. Ach ja, speziell bei Sabin müßt Ihr beachten, daß Ihr nach der jeweiligen Blitz-Tastenkombination immer die A-Taste drücken müßt (was in der Anleitung an keiner Stelle erwähnt wird). Aber kehren wir lieber zurück auf den Boden der Fantasie... Wie wir nun von ordentlichen Rollenspielen her gewohnt sind, zeichnen für die Ausstattung und Versorgung Eurer Truppe hauptsächlich die Städte verantwortlich. Hier könnt Ihr Items und Waffen kaufen, oder manchmal auch einen Chocobo-Laufvogel mieten, der Euch sicher durch das Land kutschiert. Nur das Abspeichern geschieht andererorts. Schimmernde Lichtpunkte markieren die Save-Points, auf denen Ihr sogar mit einem Zelt-Item campieren und HPs auffrischen könnt. Und das werdet Ihr bitter nötig haben denn *FF III* ist mit seinen vielen Rätseln, Monsterkämpfen und selbstlaufenden Zwischensequenzen eines der umfangreichsten Spiele, das es zur Zeit gibt. Bis Ihr in der Lage seid, das Spiel in weniger als sechs Stunden (derzeitiger japanischer Rekord) durchzuspielen, werden wohl Jahre vergehen. *tet*



Im Hauptmenü könnt Ihr alle Optionen einstellen



Ob auf dem Rücken eines Chocobos, oder am Ruder eines Luftschiffes, so kommt Ihr sicher ans Ziel

Abenteuer wie in einem Spielfilm. Da bleibt kein Auge trocken.



SUPER NINTENDO

Der Macher von Final Fantasy

Wer steckt eigentlich hinter der ganzen FF-Serie? Ein Genie, oder womöglich ein Wahnsinniger? Wir haben uns mit H.Sakaguchi, dem Produzenten, unterhalten.



Der Schöpfer: H. Sakaguchi

Sakaguchi: Sie haben Recht, wir sind wahnsinnig. Für *FF III* haben wir allein für die Grafik 32 MBit an Daten vorbereitet. Davon kam natürlich nur ein Bruchteil ins Spiel.
VG: Warum machen Sie überhaupt Rollenspiele?
Sakaguchi: Ich war früher leidenschaftlicher *Ultima*-Spieler. Wir wollten sowas auch in Japan auf die Beine stellen, aber mit typisch japanischen Anime-Figuren.
VG: Was haben Sie als nächstes geplant?
Sakaguchi: Wir arbeiten gerade an *Chrono Trigger*, das übrigens nächstes Jahr auch als US-Version erscheinen wird. Und natürlich haben wir mit *FF VII* auch schon begonnen.



Hier, tief im Inneren von Square Japan, entstand die Grafik zu Final Fantasy III. Zur Zeit laufen die Arbeiten zum Rollenspiel Chrono Trigger.



Rechts: Die schönste Szene im ganzen Spiel. Hier müßt Ihr Celes zum Singen bringen.







Den meisten von Euch brauche ich wohl nicht zu erzählen, daß die FF-Saga zu den erfolgreichsten (und meiner Meinung nach besten) Rollenspielserien überhaupt gehört. Mit FF III hat sich ***Squaresoft*** *jedoch selbst übertroffen. Noch nie zuvor habe ich eine sattere und überwältigendere Grafik gesehen, noch nie zuvor habe ich eine vergleichbar träumerische und wundersame Musik erlebt wie in diesem Spiel. Und das Erstaunliche: All diese Elemente ergänzen sich zu einem einzigartigen, vollkommenen Meisterwerk. Alles wirkt natürlich, nichts ragt störend aus dem 24-MBit-Modul heraus. Nicht einmal die märchenhaft fiesen Monster. Das beeindruckendste Beispiel für diese Sinnes-Symbiose ist zweifellos die Sequenz im Opernhaus, wo die Entwickler eine gesamte Oper in das Spiel pflanzten. Hier müßt Ihr u.a. die Esper-Kämpferin Celes über die Bühne lotsen und ihr gleichzeitig die passende Gesangsstrophe vorklicken, die sie dann mit ihrer Pseudo-Gesangsstimme nachsingt. Und diese Szene muß man, auch als Nichtklassikfan, einfach liebhaben. Es gibt viele Spiele, die gut sind, und welche, die auch Spaß machen, aber FF III hat etwas, was die meisten anderen schwer vermissen lassen, nämlich Herz.*



Zwischensequenzen laufen automatisch ab



In den Städten könnt Ihr wie gewohnt einkaufen und Infos einholen

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Square Soft
Megabit: 24
Testversion: Squaresoft
Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 200 Mark

Musik:	88%
Soundeffekt:	60%
Grafik:	94%

Spielspaß 95%

SUPER NINTENDO

The Adventures of Batman & Robin

In Konamis neuestem Werk tritt der schwarze Rächer mit leichter Hilfe von Robin gegen seine schärfsten Widersacher an. Im ersten Spielabschnitt gibt sich der Joker die Ehre, mit dem Ihr Euch in einem Vergnügungspark prügelt. Dabei wechseln sich horizontal scrollende und 3D-Sequenzen ab. Im weiteren Verlauf des Spiels trefft Ihr unter anderem auf den Penguin, The Cat, Two-Face und den Riddler. Der Two-Face-Level erinnert ein wenig an Micromachines, denn er besteht nur aus einer Verfolgungsjagd im Batmobil aus der Vogelperspektive. Im siebten Spielabschnitt stellt Euch der Riddler einige Rätsel (in Englisch!), wobei besonders das letzte eine harte Nuß ist. Vor jedem Level könnt Ihr bestimmte Ausrüstungsgegenstände einpacken, z.B. eine Gasmaske (braucht Ihr bei Scarecrow) oder eine Taschenlampe. Nach jedem Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort, außer Ihr spielt im schwersten Modus. *rz*



Geschickt kickt Ihr Jokers Bomben zurück



Der Riddler stellt Euch einige knifflige Rätsel



gut

„Eigentlich hängen mir Comic-Umsetzungen schon lange zum Hals raus, aber Batman & Robin gefällt mir noch mit am besten. Obwohl keiner der Level besonders herausragt, hebt die Mischung aus unterschiedlichen Spielideen Batman aus dem Mittelmaß heraus. Es gibt Beat'em-Up-Action, Rätsel, Rennsimulationen und Verfolgungsjagden. Bei der Animation der Figuren haben sich die Entwickler nicht viel Mühe gegeben, dafür überzeugt die Grafik in einigen Stages. Im Museum spiegeln sich alle Charaktere im Boden, der Effekt kommt wirklich gut. Robin spielt im gesamten Spiel nur eine untergeordnete Rolle, er taucht nur sehr selten auf. Empfehlenswert vor allem für Fans."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action mit Rätseln
Hersteller: Konami
Megabit: 16
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	58%
Soundeffekt:	55%
Grafik:	67%

Spielspaß 69%

Neues aus der redaktion: Dirk ißt am liebsten Tortellini mit Schlagsahne und grünem Spinat

SUPER NINTENDO

Mit Köpfchen Brainies

Falls Ihr an kalten Tagen heiße Action verabscheut, ist das neue Denkspiel von Titus vielleicht was für Euch. In einer 2D-Ansicht seht Ihr auf einem begrenzten Spielfeld eine Reihe von bunten Wuschelköpfen und genausoviele Betonplatten mit farbigen Punkten. Eure Aufgabe besteht nun darin, alle Zielfelder in einer 3D-Ansicht mit einem Brainie der richtigen Farbe zu besetzen, während ein unbarmherziges Zeitlimit verstreicht. Dazu klickt Ihr die Tierchen mit einem Fadenkreuz an und laßt sie übers Spielfeld laufen. Das Problem ist nun, daß die Viecher absolut nicht bereit sind, jede von Euch gewünschte Richtung einzuschlagen: Sie laufen nämlich immer nur geradeaus, so lange, bis sie irgendwo anstoßen, dann erst ist eine Richtungsänderung möglich. Diese Tatsache läßt dann schon einfach aussehende Spielfelder zu echt harten Brocken werden. In späteren Levels machen Euch dann Verbotsschilder und andere Gemeinheiten das Leben schwer. *rk*





Brainies ist ein nettes Denkspielchen, das aufgrund technischer Patzer leider etwas an Spielspaß einbüßt



geht so

„Titus präsentiert mit Brainies im Grunde genommen ein wirklich putziges Denkspiel, das eine wohltuende Alternative zu Brutalospielen sein könnte. Es weist allerdings ein paar Merkmale auf, die mich von einer guten Wertung abgebracht haben: Warum kann man die Rätsel nicht auch in der wesentlich angenehmeren 2D-Perspektive lösen, da man in der räumlichen Ansicht die winzigen Farbtupfer auf den Zielfeldern nur schwer erkennen kann? Auch läßt einen das knallharte Zeitlimit verzweifeln: Wenn Ihr die Szenerie drei Sekunden zwecks Lösungssuche betrachtet, ist das in manchen Levels schon zuviel, um es noch zu schaffen. Grafik und Sound bewegen sich auf Minimalniveau."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Denkspiel
Hersteller: Titus
Megabit: 4
Testversion: Titus
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	40%
Soundeffekt:	30%
Grafik:	28%

Spielspaß 64%

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht!!!

MEGA DRIVE

Action Replay Pro 2 79,90
Game Genie 59,90

MULTI MEGA CD 799,90
6 Button Pad 39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl. 89,90
Infrarot Joypads 69,90
Street Winner Joystick 119,90
4 Way Play EA 69,90
Mega Adapter 39,90
Joypad Verlängerungen 19,90

Abraham´s Battletank d 59,90
Addam´s Family d 49,90
Alienstorm d 49,90
Alisia Dragoon d 39,90
Andre Agassi Tennis d 39,90
Another World d 49,90
Aquatic Games d 39,90
Arch Rivals d 39,90
Arrowflash d 39,90
Art Alive d 39,90
Asterix d 79,90
Atomic Runner d 39,90
Balljacks d 39,90
Ballz d 99,90
Barkley Jam 89,90
Bart´s Nightmare d 99,90
Baseball 2020 d 49,90
Batman Returns d 39,90
Batman Revenge us 39,90
Beavis & Butthead us 129,90
Bill Walsh d 59,90
Biohazard d 49,90
Blades of Vengeance 49,90
Blockout I 29,90
B.O.B d 49,90
Body Count d 109,90
Bonanza Bros. d 49,90
Cadash I 39,90
Captain Planet d 49,90
Chakan d 89,90
Chiki Chiki Boys d 49,90
Chuck Rock 2 d 79,90
Cliffhanger d 39,90
Combat Cars d 79,90
Contra Hard Corps us 109,90
Cool Spot d 69,90
Corporation d 39,90
Cosmic Spacehead d 49,90
Crackdown d 39,90
Crackdown I 29,90
Crudebusters d 49,90
Crueball d 49,90
Cyborg Justice d 49,90
David Robinson d 39,90
Daviscup Tennis 89,90
Decap Attack d 39,90
Desert Strike d 99,90
DJ Boy d 39,90
Dr. Robotnik d 89,90
Double Dragon 3 d 69,90
Dracula 99,90
Dragon d 99,90
Dragon´s Fury d 59,90
Dragon´s Revenge d 99,90
Dschungelbuch d 109,90
Double Sports d 69,90
(EA Icehockey & Madden)
Double Clutch 59,90
Donald Duck d 49,90
Dune II d 109,90
Dungeon & Dragon d 59,90
Dynamite Headdy d 119,90
EA Tennis d 99,90
E - Swat d 39,90
Ecco the Dolphin d 89,90
Ecco the Dolphin 2 us 109,90
ESPN Baseball us 109,90
European Golf Tour d 89,90
Eternal Champions d 99,90
Ex Mutants d 49,90

F 117 d 69,90
Fantastic Dizzy d 49,90
Fantasy Zone d 49,90
Fatal Fury d 69,90
FIFA Soccer d 89,90
Final Blow I 29,90
Flintstones d 89,90
G - Loc d 49,90
Galahad d 49,90
Galaxy Force II d 39,90
Global Gladiators d 49,90
Gods d 49,90
Greendog d 49,90
Gunship d
Gynoug dt
Hardball ´94
Hard Driving d
Haunting d
Hellfire d
Herzog Zwei d
Hydlide d
Hook d
James Pond 3 d
Jewel Master d
Jordan vs Bird d
Joe Montana ´93 d
John Madden ´92 d
John Madden ´9? d
Jordan vs Bird d
Jurassic Park d
Jurassic Rampage d
Ka-Ge-Ki I
Kick Off d
Kick Off 3 d
Kid Chameleon d
Klax d
Landstalker d
Last Battle
LHX Attack Chopper d 49,90
Lotus Turbo Ch. 49,90
Lotus II 49,90
Magical Hat 39,90
Mario Lemieux d 49,90
Maximum Carnage d 129,90
Mazin Wars d 49,90
Megalomania d 49,90
Marco´s Magic Soccer 109,90
Mercs d 39,90
Mickey Mania d 119,90
Mutant League Footb d 39,90
Mutant League Hockey d 49,90
NBA Jam d 99,90
NHLPA ´95 d 99,90
Normy´s Beach Babe d 89,90
Paperboy d 49,90
Powermonger 49,90
Puggsy d 49,90
Quackshot d 49,90
Rambo III d 49,90
Ranger X d 59,90
Revenge of Shinobi d 49,90
Riskey Woods d 49,90
Robocod d 49,90
Robocop Terminator d 49,90
Rocket Knight d 59,90
Sepp Maier Soccer d 69,90
Shadow of Beast d 49,90
Shiningforce d 129,90
Shinobi 3 d 89,90
Skitchin d 89,90
Simpsons Nightm.d 39,90
Smash TV 39,90
Snake Rattle´n Roll d 39,90
Sonic & Knuckle d 119,90
Sonic d 29,90
Sonic 2 d 49,90
Sonic 3 d 119,90
Sonic Spinball d 79,90
Sparkster d 99,90
Speedball 2 d 49,90
Spiderman j 29,90
Spiderman X-Men d 49,90
Splatterhouse 2 d 49,90
Steel Empire d 39,90
Steel Talons d 49,90

Streets of Rage 3 d
Strider I
Strider d
Tazmania
Technoclash d
Xenon 2 d 39,90
Zero Tolerance us 109,90
Zombies d 59,90
Zool d 49,90

MEGA CD

CDX Adapter 79,90
Afterburner d 79,90
Afterburner I 49,90
Beast 2 d 99,90
Bill Walsh us 69,90
Chuck Rock d 79,90
Dracula Unleashed d 99,90
Dune d 99,90
Earnest Evans I 29,90
FIFA Soccer d 89,90
F1 Circus j 89,90
Final Fight I 59,90
Formula One d 119,90
Ground Zero Texas d 89,90
Heavy Nova I 19,90
Heart of Alien us 109,90
Hook d 69,90
Hook us 59,90
Iron Helix us 109,90
Jaguar XJ 220 d 59,90
Kriss Kross d 69,90
Kriss Kross us 59,90
Marky Mark us 59,90
Megarace us 69,90
NHL ´94 d 89,90
Nighttrap d 89,90
Powermonger d 99,90
Prince of Persia us 69,90
Road Avenger d 69,90
Sewershark d 79,90
Spiderman d 59,90

Thunderhawk d 79,90

SUPER NES

Action Replay Pro
Game Genie
Gamesaver
Bomberman d
D-Force us 49,90
Darius Twin us 49,90
Desert Fighter eu 119,90
Double Dragon V d 119,90
Dr. Franken d 69,90
Dracula d 79,90
Drakkhen d 59,90
Drakkhen us 39,90
Dschungelbuch d 119,90
EEKK the Cat d 99,90
Empire Strikes Back d 99,90
Equinox eu 69,90
F-Zero us 39,90
F1 Pole Position 99,90
First Samurai d 49,90
Fighter History us 119,90
Final Fantasy III us 159,90
Final Fight Us 59,90
Final Fight 2 d 119,90
Flashback 69,90
Foreman Boxing us 39,90

Streetfighter 2 eu
Streetfighter Turbo d 99,90
Strike Gunner d 49,90
Strike Gunner us 39,90
Striker d 79,90
Stunt Racer FX d 119,90
Super Bowling us 79,90
Sunset Riders d 69,90
Super Icehockey d 109,90
Super Kick Off d 69,90

Super Soccer us 29,90
Tazmania 59,90
Testdrive II d 79,90
Timeslip eu 49,90
Val D´Isere d 139,90
Vortex us 129,90
Wizardry V us 109,90
Wingcommander II eu 59,90
Winterolympics eu 69,90
Wolfchild us 69,90
Wolfenstein 3D d 99,90
World Cup USA d 129,90
World Heroes d 129,90
World Heroes II us 129,90

Gnadenlos
Vertriebs GmbH
Orleansstr.
München
Fax: 089/48

SUPER NINTENDO



In der Stadt der Blumen geht's heiß zu: Liebesromanzen am Fensterbrett (kicher)



Ein ganzer Komet stellt sich als Boßgegner. Na, wenn das Käpt'n Kirk wüßte...



Mode-7-Spaziergänge auf der 3-D-Map. So bewegt man sich im Spiel fort.

Illusorisch

Illusion of Gaia

VIDEO GAMES CLASSIC

Zur Zeit gibt es nur wenige Softwarefirmen, die es verstehen, ihre Spiele grafisch und musikalisch so reizvoll zu gestalten wie **Enix**. Als vor knapp einem halben Jahr ihr Action-Rollenspiel *Illusion of Gaia* auf dem japanischen Markt erschien, konnte man bereits absehen, daß es eines der schönsten Märchen sein würde, die bis dahin auf dem Super Nintendo erschienen waren (siehe VG 5/94). In der vorliegenden US-Version hat sich diesbezüglich nichts geändert. Als unfreiwilliger Held begibt sich der kleine Will auf die Suche nach den geheimnisvollen sechs "Mystic Statures", die in den Ruinen längst untergegangener Kulturen verschollen liegen. So führt die Reise ins Reich der Inkas, der alten Ägypter oder nach Atlantis, wo seelenlose



Untote die Schätze der Vergangenheit bewachen. Rollenspiel-Landschaften aus der isometrischen Vogelperspektive wechseln sich mit Seitenscroll-Jump'n'Runs ab, so daß für Unterhaltung und Action reichlich gesorgt ist. Im Laufe des Spieles kann sich unser Held verschiedene Kampftechniken aneignen oder sich in einen Superkämpfer verwandeln. Dazu müßt Ihr in jeder Stage das Tor zum Dark Space ausfindig machen, wo Ihr auch Euren Lebensbalken auffrischen und den Spielstand abspeichern könnt. *tet*



Oben: Hier speichert Ihr Euren Spielstand ab und könnt Euch verwandeln



"Action-Rollenspiel für das einfache Volk". So scheint die Devise der Entwickler gelautet zu haben. Vergleicht man Illusion of Gaia beispielsweise mit Zelda, so bleibt Euch nur wenig oder meistens überhaupt kein Spielraum für Entscheidungen. Jeder einzelne Spielzug ist strikt vorgegeben. So dürft Ihr z.B. kein Zimmer verlassen, ohne die erforderlichen Items besorgt oder Gespräche mit bestimmten Menschen geführt zu haben. "Wir wollten eine Art "Spielfilm" realisieren, mit Schwerpunkt auf die Handlung", meinte einer der Entwickler. Kein Wunder, daß ein waschechter Drehbuchautor für die Story verantwortlich zeichnet. Das bedeutet jedoch nicht, daß der Action-Teil zu kurz kommt. Er ist nämlich mehr als anspruchsvoll. So gleicht das Ganze mehr einem Jump'n'Run als einem Action-Adventure. Einige Gegner sind derart schwer zu schlagen, daß spätestens hier der "Spaß an der Lektüre" für einige Augenblicke unterbrochen wird. Dadurch wirkt das Ganze etwas unausgewogen. Wer hauptsächlich auf erstklassige Grafik und Handlung Wert legt, wird viel Spaß an dem Schinken haben.



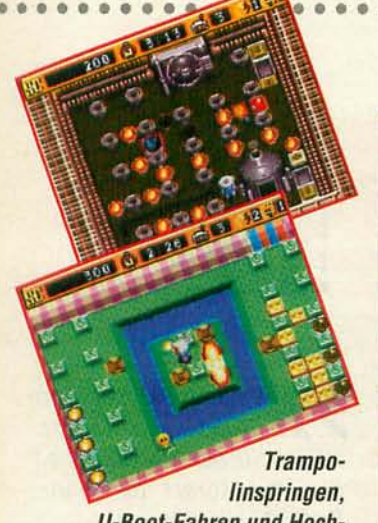
Im Irrgarten der Nazcas müßt Ihr Kristallbälle sammeln


System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Adventure
Hersteller: Enix
Megabit: 16
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Musik:	82%
Soundeffekt:	59%
Grafik:	84%

Spielspaß 80%



Trampolinspringen, U-Boot-Fahren und Hochofenheizen gehören zu Euren neuen Aufgaben

Gewaltige Kettenreaktionen gibt's durch Superbomben

Lang lebe TNT

Super Bomberman 2

Ein gutes halbes Jahr nach dem Japan-Start ist die Fortsetzung der TNT-Schlacht nun auch in deutschen Landen erhältlich. Die Designer krempelten das Extrasystem gehörig um. Im Mehrspieler-Mode müßt Ihr auf den unter Profis heißgeliebten Kicker-Handschuh verzichten. Dafür könnt Ihr jetzt Bomben aufheben, durch die Gegend tragen und den anderen Wichtelmännchen auf die Rübe werfen. Der Haken an der Sache ist, daß Ihr die Kracher nur unmittelbar nach dem Legen aufnehmen könnt, und dann auch nur Eure eigenen (jeder Bomberman hat zur besseren Identifizierung jetzt Böller seiner Farbe). Lästige Krankheiten gibt's nach wie vor: Die unliebsamen Überraschungen lassen sich aber nicht mehr vernichten! Die zehn neuen Arenen warten natürlich auch wieder mit ganz speziellen Goodies und Eigenheiten auf: Freunde der auf Pakten bestehenden Kriegsführung dürfen auch in Teams gegeneinander antreten. Auch der Ein-Spieler-Mode reizt mit vielen neuen Features wie Feuerstraßen, Kettenexplosionen, Trampolins, Panzerfahrten, U-Boot-Trips und witzigen Gegnern. *rk*



gut





Bomberman 2 macht im Mehrspieler-Mode trotz der ganzen Neuerungen leider nicht mehr ganz so viel Spaß wie beim Vorgänger

Der lange Sprenggraben läßt unvorsichtige Pyromanen Feuer und Flamme werden



„Die Entwickler haben leider einen Punkt außer acht gelassen: Never change a winning Team. Warum um alles in der Welt wurde der von seinem strategischen Wert her gesehen unbezahlbar wichtige Kick-Handschuh wegrationalisiert? Alle anderen Extras können diesen Verlust nicht im Geringsten kompensieren. Mit der neuen Hand könnt Ihr Bomben nicht mehr 'reifen' lassen und Euch nicht mehr durch Geschick aus ausweglosen Situationen befreien. Das ganze Spiel ist damit für den einzelnen Streiter nicht mehr wie noch beim Vorgänger bis ins letzte Detail berechenbar, sondern durch die neuen Features klar auf den Spaß am mehr oder weniger heillosen Durcheinander angelegt. Das liegt mit daran, daß Euch Rollschuhe noch schneller machen als vorher und Ihr ohne Gefahr bis zu zehn Bomben auf einmal legen könnt. Uns eingefleischten Bomberman-Fans tut es in der Seele weh, diesem Spiel keinen Classic zu verleihen, aber der obige Riesenschnitzer, Slow-Down bei heißer Action, der Ärger mit nachwachsenden Blöcken (Nachdem Ihr nach erfolgter Sprengung in einer Gasse eine Bombe legt, erscheint der eben vernichtete Block hinter Euch wieder und Ihr sitzt in der Falle.) und die Bonushand für den Sieger, die sofort tödlich ist, lassen uns keine andere Wahl. Der 1-P-Mode ist aber cool!"

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Strategie

Hersteller: Hudson Soft
Megabit: 8
Testversion: Hudson Soft
Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort, Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	70%
Soundeffekt:	25%
Grafik:	64%

Spielspaß 79%







Das sind die Geschwister Hebe, Oh Chan, Jennifer und Sukezaemon



Wenn der Gegner an der Decke anstößt, dann explodiert alles



Asiatisch gut

Heberekes Popoon

Wer Dr. Robotniks Mean Bean Machine oder Pac Attack kennt, dem muß ich nicht erklären, wie ein tolles Strategiespiel, das einen für Stunden an den Bildschirm fesselt. Vor allem an Dr. Robotniks Bohnen hat sich Sunsoft bei seinem Weihnachtshit orientiert. In diesem Spiel wählt Ihr einen der vier Charaktere aus, die sich lediglich in der Farbe und durch ihre Special-Moves unterscheiden. In Eurem Spielfeld fallen wie bei allen Tetris-Klons Steine (Popoons) vom Himmel, in dieser Variante allerdings nur Zweier-Bausteine. Außerdem regnen ab und zu Poro-Poros in Euer Spielfeld, wenn nämlich der Gegner eine oder zwei Dreierreihen komplettiert hat. Poro-Poros sind Einer-Steine, die eine bestimmte Farbe und ein Gesicht, nämlich das der gegnerischen Figur, haben. Diese Poro-Poros könnt Ihr nur eliminieren, indem Ihr daneben einen Popoon in der gleichen Farbe des Poro-Poros plaziert, der dann mit dem Poro-Poro zusammen verschwindet. Das ist zwar nicht schwer, stört aber empfindlich Eure Pläne, da Ihr ja immer auch versucht, möglichst viele Dreier-, Vierer-, oder Fünferreihen Eurer "normalen" Steine wegzubekommen, und dadurch immer wieder wichtige Steine für die Poro-Poros geopfert werden müssen. Schafft Ihr es, eine bestimmte Anzahl Reihen durch Kettenreaktionen vom Bildschirm verschwinden zu lassen, wird ein Special aktiviert, das z.B. Euren Mitspieler einfriert. Nach dem Einfrieren fallen dann alle Steine, die in der Zwischenzeit Warteschleifen gezogen haben, auf einmal herunter. Dieses Modul bietet auch einen Turnier- und einen Geschichte-Modus. In einem Turnier können bis zu acht menschliche Mitspieler (immer zwei gleichzeitig) um den Königsthron kämpfen. Im Geschichtemodus kämpft Ihr gegen einen Computergegner, den Ihr lediglich durch das "Rüberschicken" von Poro-Poros und ohne Spezialattacken bekämpfen müßt. Als Sieger rückt Ihr auf einer Landkarte weiter und bekommt zur Belohnung neue Hintergründe spendiert. *ds*

Spielt Ihr auf einem höheren Schwierigkeitsgrad, sieht's so aus



1:0 für Hebe, die VG-Gang gratuliert von ganzem Herzen



„Sunsoft hat hier einen Brüller, ein hochkarätiges Suchtmittel produziert, das mit derart passender Suchtmusik unterlegt wurde, daß man es stundenlang auch alleine spielen kann. Auf den ersten Blick ist Hebereke ein schwieriges Spiel, was sich auch nach der zweiten Testnacht noch mit Fug und Recht behaupten läßt, aber es motiviert ungemein. Selbst diagonal könnt Ihr Reihen aufbauen. Irgendwann durchschaut man schließlich die Anwendung der Special Moves. Eine ultimative Taktik habe ich aber noch nicht gefunden. Immer wieder müßt Ihr Euer Gehirn dermaßen anstrengen und neu überlegen, da jede Session anders verläuft. So viel Denkarbeit hat mir selten ein Spiel abverlangt. Nehmt einen guten Freund bei der Hand und probiert es aus. Hebereke ist irrsinnig gut."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Tetris-Strategiespiel
Hersteller: Sunsoft
Megabit: 8
Testversion: Sunsoft
Spieler: 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Musik:	79%
Soundeffekt:	55%
Grafik:	52%

Spielspaß 84%

Freiraumschaffende Spezialattacken und mehr





Huch, den alten Knaben kennen wir doch? Nur, diesmal erscheint er bereits in Level 2. Wer die Mega Drive-Version kennt, weiß wie man ihm zu Leibe rückt.

Dynamit-Köpfchen

Dynamite Headdy

Der Spielzeugheld mit dem losen Köpfchen dreht seine Runde auf dem Game Gear. Im Vergleich zu seinem Mega Drive-Bruder ist er zwar äußerlich geschrumpft, vom Spielprinzip kann Headdy durchaus mithalten. Die Levels wurden zwecks Übersichtlichkeit alle neu überarbeitet, die bunte Stimmung im Spiel wurde in jedem einzelnen Pixel verewigt. Auch die kleinen Helferlinge, die unseren Helden Hinweise geben, in eine höher gelegene Stelle hinaufkatapultieren oder einen neuen Kopf zur Verfügung stellen, sind mitgeschrumpft und befinden sich allesamt im Spiel. Nach wie vor könnt Ihr Euch mit Hüpfen, Laufen und "Kopfschießen" Euren Seitenscroll-Weg zum Spielzeugimperator durchkämpfen. Bei Bedarf wechselt Ihr durch Anklopfen eines Köpfchenspenders Euren Kopf, um z.B. ein Hindernis zu überwinden. *tet*



„Kompliment an die Entwickler. Obwohl ein solch farbenfrohes und rasantes Spiel normalerweise nicht so ohne weiteres umgesetzt werden kann, haben sie es geschafft, die gesamte Stimmung von seinem großen Bruder gut einzufangen. Natürlich fehlen einige Feinheiten wie das "mehrköpfige" Arsenal an Ersatzköpfen (die Köpfchen-Hüter führen jeweils nur ein Modell mit sich) oder der quiekende Laut von Headdy, aber Spaß macht dieses Jump'n'-Run allemal. Die Stages wurden neu gestaltet, einige sind inklusive der Musik, aus mehreren Originallevels zusammengesetzt worden. Aber die wichtigsten Boßgegner sind geblieben, und diese sind genauso schwer zu schlagen wie in der Mega Drive-Version. Auch diejenigen, die das große Original kennen, dürften somit ebenfalls viel Freude damit haben.“

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sega
Megabit: 4
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continues

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

Musik:	72%
Soundeffekt:	50%
Grafik:	79%

Spielspaß 78%

GAME GEAR

Obergolfig

Ernie Els Golf

VIDEO GAMES CLASSIC

Codemasters ist wirklich immer für eine Überraschung gut: Ein Golfspiel nur mit Ernie und ohne Bert werfen die pfiffigen Engländer heuer ins Weihnachtswettrennen, darauf muß man erst einmal kommen. Jede Menge Möglichkeiten für den Konsolengolfer führt Ernie dabei im Gepäck. Das Putten oder Schlagen kann sowohl separat an jedem Loch geübt werden, wie auch jedes einzelne Loch der vier Kurse beim Übungsspiel angewählt werden kann. Die Kurse in Japan und Australien bestehen dabei lediglich aus 9 Löchern, während England und USA mit den üblichen 18 Löchern ausgestattet sind. Im Turniermodus dürfen sich dann bis zu vier humanoide oder CPU-gesteuerte Fans des Genres aneinander messen. Ihr könnt Euch vor dem Spiel noch beliebig viele Mulligans "einstellen", Wetter und Wind nach Eurem Gusto zurechtbiegen und die Auflösung der Grafik verringern, was sich dann in einem schnelleren Bildaufbau bemerkbar macht. Wird nach jedem Schlag die Darstellung der Flugbahn als "Pinkelstrahl" oder aus der Draufsicht-Perspektive gewünscht, ist auch das zu haben. *ds*



E.E. Golf: alle wichtigen Features und annehmbarer Sound



Absolutely brilliant – nur leider wurde die Batterie "vergessen"



Selten so gut gegolft, wie diese Tage auf dem Game Gear. Earnie Els Golf hat zwar keine offizielle Lizenz à la PGA in der Hinterhand und daher "nur" vier unbekannte Kurse zu bieten, aber was macht das schon, wenn die Spielbarkeit auf derart hohem Niveau liegt. Windverhältnisse wirken sich völlig realistisch auf das Flugverhalten des Balles aus. Bei der Grafik haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben – befindet Ihr Euch z.B. in Wassernähe, hüpft ab und an ein neugieriger Fisch aus dem Wasser und schaut was Ihr so macht.

System: Game Gear
Spieletyp: Golfsimulation
Hersteller: Codemasters
Megabit: 2
Testversion: Codemasters
Spieler: 1 bis 4 (abwechselnd)
Features: Keine

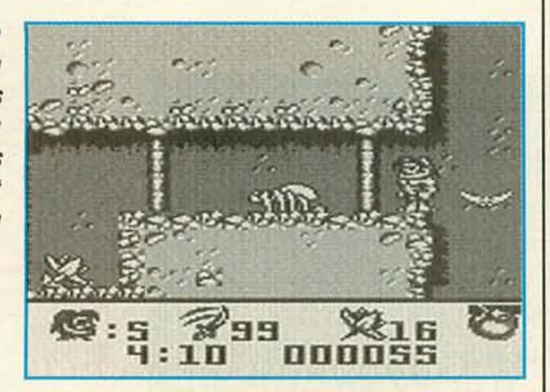
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark

Musik:	45%
Soundeffekt:	34%
Grafik:	80%

Spielspaß 84%



Tarzan ist ein nettes, wenn auch etwas schwierig geratenes Jump'n'Run mit Rätseleinlagen



Wo ist Jane?

Tarzan

Für alle, die nach dem *Dschungelbuch* von Urwald und Lianen nicht genug bekommen können, hat Gametek das passende (inoffizielle) Nachfolgemodul. Als Tarzan-Verschnitt müßt Ihr einige urige Aufgaben erledigen. Ein Dschungelwicht flüstert Euch beispielsweise, daß der große Affe an einer mysteriösen Krankheit leidet, die nur durch einen Zaubertrank geheilt werden kann. Dazu müßt Ihr 16 Pflanzen finden, die auf Baumwipfeln, in Höhlen und sonstwo von giftigen Kobras, Ratten und Fledermäusen gehütet werden (Komisch nicht, daß es im ganzen Urwald genau diese 16 Exemplare und keins mehr davon gibt?). Verteidigen könnt Ihr Euch durch Hüpfen und Verschießen der abenteuerlichsten Waffen, die besiegte Feinde wie Schlangen zurücklassen (natürlich). Beißt Ihr in die Liane, gibt's spärliche Rücksetzpunkte. *rk*



„Tarzan würde wirklich eine gute Figur machen, wäre da nicht dieses unüberwindliche Zeitlimit: Ihr habt meist nicht die geringste Chance, Eure Aufgabe in der gesteckten Zeit zu erfüllen, es sei denn, Ihr kennt den jeweiligen Level in- und auswendig. Ansonsten gibt es viel zu erkunden, da die einzelnen Stages ziemlich groß sind. Geärgert hat mich allerdings, daß die einzelnen Levelgegner mit Eurem normalen Schwert einfach nicht den Geist aufgeben wollen: Bis zu acht Treffer stecken die meisten schon ein. Für ein Umschalten zu den (auf dem kleinen Screen eh schwer erkennbaren) Spezialwaffen bleibt durch das raketenförmig heranschießende Ungeziefer meist keine Zeit. Wer sich von alledem nicht abschrecken läßt, bekommt aber ein motivierendes Spiel geboten. Ich konnte trotz der widrigen Zeitverhältnisse nicht eher aufhören, bis ich das letzte Pflänzlein eingesackt hatte.“

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Gametek
Megabit: 1
Testversion: Gametek
Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 70 Mark

Musik:	65%
Soundeffekt:	57%
Grafik:	60%

Spielspaß 63%

INSERENTENVERZEICHNIS

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. Feel Computerware, CH-9030 Abtwil, bei.

The Lion King

Wer bis heute noch nichts vom "König der Löwen" gehört hat, an dem geht die Weltgeschichte wirklich spurlos vorüber. In USA rangierte Disneys neuer Zeichentrickfilm wochenlang ganz oben in den Kinocharts. Virgin entwickelte in enger Zusammenarbeit mit Disney das Spiel zum Film und behauptet, es sei noch viel besser als "Aladdin".

Mega Drive 32X

Zeit fürs Aufbocken: Segas Tuning-Kit für Mega Drive, der Mega 32X, kommt noch vor Weihnachten in die Läden. Wir nehmen die Hardware und die ersten Spiele ebenso gründlich wie kritisch unter die Lupe.

True Lies

Seit Roger Moore bzw. Jean Connery alias James Bond gab es keinen so coolen Agenten mehr wie Big Arnold Schwarzenegger. War nur eine Frage der Zeit, bis auch das Videospiel zum Film erscheinen würde ...

Ausgabe 1/95 erscheint am 19. Dezember

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Thomas Breuer, Schari Egbali, Philipp Kügle, Sebastian Sippe
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337 über CompuServe MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Activision
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

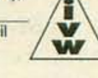
International Account Manager: Kurt Skupin (352), Michelle Berner (360), FAX: 775
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: -7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Thomas Lux, Tel. 089/4613-5039, Fax: 089/4613-5041

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.




SOCCER
Super Pässe,
spannende Tore,
Fußball-Weltklasse!
© 1994, Rage Software LTD.
Das
ist Fußball pur!
Auf dem Game Boy™
oder auf dem Super Nintendo™ mit
dem Super Game Boy™: Soccer ist
einfach Weltklasse! Eine Fußball-
simulation vom Fein-
sten! Realistische
Animationen, klassische
3-D-Perspektive, 24 Teams
und eine Fülle von Optionen
machen Soccer zu einem span-
nenden Spielerlebnis. Und mit
der unglaublich realistischen
Trainingsoption kannst Du
Dich auf die Stunde der
Wahrheit vorbereiten: das
Elfmeterschießen!
Mit Paßwortfunktion!
GAME BOY
Nintendo®
Have more fun!

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur Video Games

